mampato

Precio Eº 3,50
Recargo Aéreo Eº 0,10
Precio Perú S/10.00
Precio Argentina M$N 130

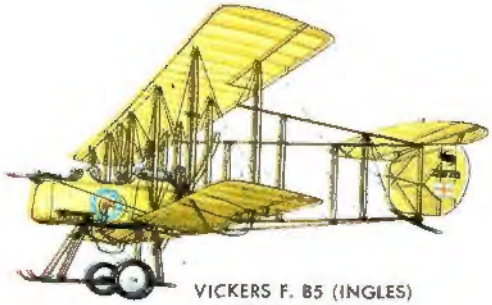
AÑO I Nº 10

EL FANTASMA DE CANTERVILLE · LOS VOLCANES
ULTIMO CAPITULO DEL MAR · HOWARD FLYNN

Del Globo al Concorde

SEGUNDA PARTE

HANDLEY PAGE 0/400 (INGLES)
GUERRA 1914-18



VICKERS F. 85 (INGLES)
GUERRA 1914-18

DIRIGIBLE DE ALCOCK Y
BROWN - 1919

R. 34 (INGLES) 1919

ACROBATAS (INGLES) 1920

TRIMOTOR FOKKER DE BYRD - 1926

BIPLANO DE HAVILLAND

EL SPIRIT OF SAINT-LOUIS, DE
LINBERGH - 1927

BIPLANO HP42 HANNIBAL

SUPERMARINE S5 - 1927

BREGUET 26 T - 1935

HIDROAVION ITALIANO
"SAVOIA MARCHETTI"

LOS MAYO, COMPUESTOS
POR EL MAIA Y MERCURIO

"CAUDRON" - 1934

"POTEZ"

EL TRIMOTOR "FORD"

EL GRAF ZEPPELIN - 1928

EL "MESSERSCHMITT Me-262"
GUERRA 1939-45

EL "MESSERSCHMITT Me-109"
GUERRA 1934-45

SPITFIRE DE LA R.A.F. (INGLES)

mampato

REVISTA QUINCENAL ILUSTRADA

AÑO I — Nº 10

HISTORIAS Y CUENTOS

El fantasma de Canterville 4
Historia de la Piratería 14
Werner Von Braun 16
El Mar 17

LAMINAS

Portada: El fantasma de Canterville 1
Del Globo al Concorde 2
Flora y Fauna de la Selva Ecuatoriana 27
El Pirata Morgan 28
Volcanes 30
Historia de Chile en Láminas 56

HISTORIETAS

Mampato 9
Máximo Chambónez 22
Agente Trueno 31
Howard Flynn 36
Tippy Teen 45
Tommy 48

ENTRETENCIONES Y VARIOS

Mampatograma 41
Al Aire Libre 42
Hobbies 44
Por Aquí y Por Allá 49
Deportes 50
Juegos 52
Cine, discos y TV 53

DIRECCION: EDUARDO ARMSTRONG
REDACCION: ISABEL ALLENDE y ERNA BORNECK
ILUSTRACIONES: EDUARDO ARMSTRONG y THEMO LOBOS
DIAGRAMACION: JORGE GALASSO.

EDITADA POR EDITORIAL LORD COCHRANE S. A. REPRESENTANTE LEGAL: CARLOS FERNANDEZ COX. DIRECCION Y REDACCION: AV. PROVIDENCIA 711 — CASILLA 611 — TELEFONO 258888. SANTIAGO DE CHILE

CORREO ARGENTINO
FRANQUEO PAGADO CONCESION 5397
TARIFA REDUCIDA CONCESION ....

el correo de los amigos

Muy señor mío:
Como padre de familia he tenido verdadera satisfacción de poder llevar para mis hijos una revista como "Mampato" y es así como la tenemos en casa desde el primer número. Permítame felicitarlo una vez más y sumarme a las tantas felicitaciones, por la forma y contenido de "Mampato". Ruego, eso sí, que no pierda su calidad con el correr del tiempo como viene sucediendo con tantas revistas chilenas y que a la larga llegan a desaparecer. Siempre atento a proporcionarle algunas ideas creadoras o una crítica constructiva queda de Ud. su Atento y S. S. S.

Rony Lütteck Niklitscheck
Puerto Varas

Querida revista Mampato:
Yo ya tengo seis revistas Mampato y soy muy fanático por ella, a la vez es muy instructiva, por lo cual he aprendido mucho y me sirvió para sacar muchas tareas de ella y me saqué muy buenas notas desde que empezó a salir esta revista, y les mando mis más sinceras felicitaciones de la cual no perderé ni un número en adelante y por favor, mándeme a decir cuándo ya a salir el álbum "Historia de Chile en láminas" y por favor quiero que pongan en Mampato a los siguientes artistas: Fresia Soto, Rita Pavone, Brigitte Bardot, Gloria Simonetti y Luz Eliana.

Ramón López López
Chillán.

Señor Director:
Antes que nada quiero felicitarlo por la revista Mampato. Hacía tiempo que esperaba que nos publicaran algo para el colegio. Me entretuve harto, pienso coleccionar la revista, me gustó mucho el artículo de los discos voladores, planetas y especialmente las láminas. Me gustaría mucho saber acaso van a publicar algo de autores de leyendas de libros que uno no los conoce, porque sé que este año cuando entre al colegio me lo van a pedir. Nuevamente lo felicito y me despido de usted.

Alejandro Vega, Tomé.

Querido Amigo:
Te saluda tu amigo que no hace más que alabar tu aparición. Desde que apareció el primer número de la revista, estoy atento y deseo de que pasen luego los quince días que hay que esperar para que aparezca nuevamente. Soy alumno de la Escuela "Claudio Matte Pérez" Huachipato de Talcahuano y deseo que escriba acerca del scoutismo. Se despide tu amigo, esperanto tu aparición acerca de mi pedido.

Reinaldo Hidalgo

Señor Eduardo Armstrong:
Reciba mis felicitaciones por su nueva revista Mampato. En primer lugar por ser educativa para los niños. A mi único hijo le gusta mucho y ojalá nunca se terminen de contar esas historias que tanto entretienen, hasta las personas grandes como yo por ejemplo, que soy su madre. Siempre ocuparé su ejemplar para entretención de mi hijo, la estoy comprando desde el primer número, pero por estar en el campo he perdido dos números que son el 4 y 5.

Saluda una lectora más junto a mi hijo Raúl
Luzmila F. de Bascuñán

MAMPATO agradece de todo corazón estas simpáticas y alentadoras cartas. Sus solicitudes irán apareciendo de a poco y, para el señor Lütteck en especial les comunicamos que les tenemos grandes sorpresas a partir de marzo.

ATENCION: A todos nuestros lectores que deseen números atrasados de la revista, les comunicamos que pueden escribir solicitándolos a Providencia 711, incluyendo en el sobre el equivalente en estampillas de correo sin timbrar no manden dinero.

EL FANTASMA DE CANTERVILLE

Adaptación del cuento de Oscar Wilde

CUANDO el ministro americano, Sr. Hiram B. Otis compró la Mansión de los Canterville, todo el mundo dijo que estaba haciendo una locura, ya que no había duda que el lugar estaba embrujado. Pero el Sr. Otis, como buen americano, pensaba que si los fantasmas existieran, ya habrían emigrado a los Estados Unidos. A pesar de las recomendaciones del propio Lord Canterville, hombre de puntilloso honor, el Ministro americano se convirtió en propietario de la Mansión de los Canterville.

La familia Otis, compuesta de doña Lucrecia, hermosa dama en la cuarentena; el hijo mayor que tenía la desgracia de llamarse Washington; Virginia, una frágil doncella de 15 años que había logrado quitarle el sueño al Duque de Cheshire; y dos insoportables mellizos, llegó con su cargamento de baúles y maletas a la Mansión de los Canterville. Era una hermosa tarde de julio y la señora Umney, que por más de 50 años había sido ama de llaves de los Canterville, condujo a la familia hasta el sombrío living donde aguardaba la mesa con el té.

Los Otis miraban a su alrededor con viva curiosidad mientras la señora Umney servía el oloroso té inglés. De pronto una mancha oscura en el suelo llamó la atención de la señora Otis.

—Parece que algo cayó allí, dijo doña Lucrecia.

—Sí, señora —replicó con misteriosa sonrisa la señora Umney. "Sangre cayó allí".

—¡Qué horrible! —exclamó la señora Otis—. No me gustan las manchas de sangre en el living. Hay que limpiarla.

—Es la sangre de Lady Eleanora de Canterville, que fue asesinada por su marido, Sir Simón de Canterville, en 1575. Nueve años después de su crimen, Sir Simón desapareció en circunstancias muy extrañas. Su cuerpo no ha sido encontrado aún, pero su espíritu pena esta casa. La mancha de sangre ha sido muy admirada por los turistas, y no puede limpiarse, explicó pacientemente el ama de llaves.

—¡Esas son tonterías! —exclamó el joven Washington. El quitamanchas Pinkerton Champion y el detergente Paragon, sacarán la mancha en un instante. Y ante los aterrorizados ojos del ama de llaves se puso en cuatro pies y comenzó a fregar el piso con el desmanchador. Medio minuto más tarde la mancha había desaparecido.

En ese momento un terrible relámpago alumbró la habitación y un trueno espantoso los hizo saltar de sus asientos. La señora Umney cayó desmayada al suelo.

—¡Qué clima tan monstruoso! —dijo tranquilamente el Ministro—. Supongo que este país está tan sobrepoblado que el buen tiempo sencillamente no alcanza para todos . . .

Al día siguiente la mancha volvió a aparecer en el mismo lugar, y Washington la limpió con su milagroso quitamanchas. Al segundo y tercer día la mancha reapareció y el señor Otis, que cada noche cerraba la habitación con llave, comenzó a sospechar que su juicio sobre la existencia de los fantasmas había sido algo precipitado. Esa noche, sin embargo, sus dudas desaparecieron.

A la una de la madrugada, cuando todos dormían apaciblemente, el señor Otis despertó al oír un ruido metálico en el corredor. Calzó sus zapatillas, sacó un frasquito del velador y abrió la puerta de su dormitorio. Justo frente a él, a la luz mortecina de la luna, había un anciano de aspecto terrible. Sus ojos ardían como brasas, largos mechones de pelo gris caían hasta sus hombros, y su traje de antigua confección estaba raído y sucio. En las muñecas y en los tobillos arrastraban gruesas cadenas de hierro.

—Estimado señor, dijo el señor Otis. Me temo que debo insistir en que ponga algo de aceite en esas cadenas, porque el ruido no nos permite dormir. Aquí le dejo el maravilloso lubricante "Tammany Rising Sun", que es justamente lo que usted necesita. El Ministro puso en la mesa del corredor el frasquito de aceite y se retiró tranquilamente a su cama.

Durante algunos instantes el fantasma de Canterville se quedó mudo de indignación. Después arrojó violentamente el lubricante contra la pared y se alejó dando espantosos aullidos por el corredor. Cuando llegó al pie de la escalera se abrió una puertas y dos pequeñas figuras en pijamas le arrojaron una almohada a la cabeza. El fantasma desapareció y la casa volvió a quedar en silencio.

Al llegar a una habitación secreta del ala izquierda de la Mansión, el pobre fantasma se detuvo sin aliento. ¡Nunca en su brillante carera había sufrido una mayor humillación! Pensó en la Duquesa de Dowager, a quien le había dado un ataque cuando lo viera junto a un espejo, en Madame de Tremouillac, que después de ver un esqueleto, sentado en un sillón de su dormitorio pasó seis semanas con fiebre cerebral, se reconcilió con la Iglesia y rompió su relación escandalosa con el señor Voltaire y en otra serie de grandes éxitos que había

. . . y ante los aterrorizados ojos del ama de llaves se puso en cuatro pies y comenzó a fregar el piso con el desmanchador.

"Estimado señor, me temo que debo insistir en que ponga algo de aceite en esas cadenas, porque el ruido no nos permite dormir".

saboreado en su larga vida de fantasma decidió vengarse del ultraje recibido, pasó toda la noche en sombrías meditaciones.

———

La mancha en el piso del living era tratada diariamente con el desmanchador, pero cada mañana volvía a aparecer en su lugar. El color sufría extrañas alteraciones. Pasó por todas las gamas del rojo, incluso el morado y el bermellón, y un día apareció de un brillante color verde-esmeralda. Todos los Otis hacían bromas y conjeturas respecto a las metamorfosis de la sangre de los Canterville, excepto la pequeña Virginia que parecía muy perturbada a la vista de la mancha y que el día que apareció verde-esmeralda estuvo a punto de llorar.

La noche del viernes 17 de agosto, el fantasma decidió dar un escarmiento a esta ordinaria y materialista familia Otis, que se permitía el lujo de ignorar al fantasma de Canterville. Pasó todo el día revisando su guardarropa y organizando su plan de acción. Este consistiría en lo siguiente: aparecería silenciosamente al pie de la cama del joven Washington y al son de una música siniestra le clavaría tres veces un puñal en la garganta. Una vez que el joven estuviera sumido en el más completo terror, entraría a la habitación del Ministro y su esposa y colocaría una mano helada en la frente de la señora Otis, mientras susurraba horribles maldiciones al oído de su esposo. A la pequeña Virginia, no le guardaba ningún rencor, y hasta le tenía cierta simpatía, de modo que se contentaría con lanzar algunos quejidos desde el closet. Pero a los mellizos les reservaba un tratamiento especial: comenzaría por sentarse sobre sus pechos para producirles una angustiosa sensación de pesadilla. Luego flotaría entre las dos camas en forma de cadáver helado y verdoso hasta dejarlos paralizados de horror y terminaría su actuación reptando por la habitación y haciendo sonar los huesos de su mejor disfraz de esqueleto.

Cuando toda la familia se retiró a sus aposentos el fantasma salió de su escondite con la alegría de un colegial y se dirigió por el corredor hacia los dormitorios. Al llegar al ángulo de la escalera un alarido de espanto escapó de su boca desdentada. Frente a él había un espectro monstruoso, inmóvil como un cadáver, con la cabeza calva, redonda y blanca, una espantosa sonrisa torciendo sus facciones y luces rojas en las cuencas vacías de los ojos. Sobre el pecho llevaba un cartel de letras antiguas donde seguramente estaba escrita la espantosa relación de sus abominables crímenes.

El fantasma de Canterville, que nunca había visto otro fantasma y casi se cae al suelo del susto, salió corriendo hasta su refugio como alma perseguida por el Demonio. Al

amanecer, sin embargo, después de largas meditaciones, decidió que dos fantasmas eran mejor que uno, que la unión hace la fuerza, y que contra la familia Otis necesitaba un aliado. Salió pues de su guarida en busca de la aparición de la escalera.

Al llegar al lugar donde viera al fantasma lo esperaba un espectáculo siniestro. Evidentemente algo había sucedido a su colega. La luz había desaparecido de sus ojos y estaba medio desmayado contra la pared. El valiente fantasma de Canterville lo tomó entre sus brazos y ante su más completo horror, la cabeza rodó por el suelo. La espantosa aparición se había convertido en un escobillón cubierto con una cortina desteñida y un zapallo hueco con restos de una vela formaban la cabeza. El cartel de letras antiguas decía así:

El fantasma de los Otis
El Unico Fantasma verdadero
desconfíe de las Imitaciones
Los demás son Falsificados.

¡Había sido vilmente engañado! El fantasma de Canterville levantó sus huesudos brazos al cielo y con lúgubre voz juró que cuando el canto del gallo sonara por segunda vez, la Muerte entraría a la Mansión de los Canterville.

Apenas terminó de hablar se oyó la voz del gallo y el fantasma aguardó el segundo canto. Pasaron los minutos y el gallo seguía mudo . . . Horas después el fantasma comprendió que por alguna inexplicable razón, el gallo no cantaría por segunda vez.

El pobre fantasma pasó varios días descansando y reponiéndose de la impresión. Como era un fantasma responsable, no olvidó sus obligaciones y el primer y tercer miércoles de cada mes aparecía puntualmente en los corredores de la mansión. Pasaba en la punta de los pies, con sus cadenas bien aceitadas con el "Lubricante Tammany Rising Sun" y lanzando furtivas miradas a su alrededor. A pesar de sus precauciones, los mellizos lograban importunarlo, colocando cuerdas atravesadas en los pasillos para que él tropezara dando con los huesos en el suelo.

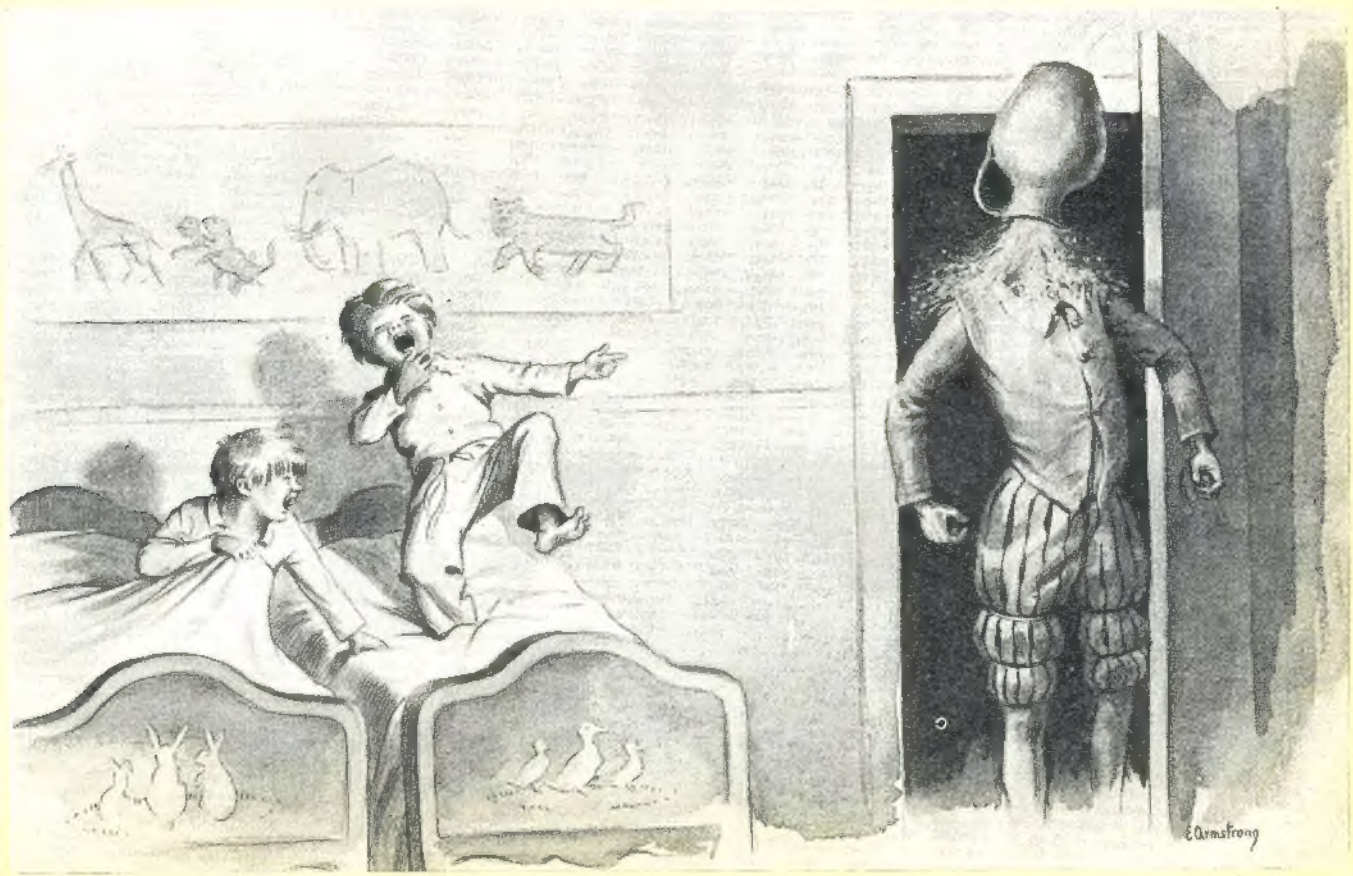
Después de algunas semanas, decidió hacer el último intento de escarmentar a los Otis, y con gran cuidado preparó su tenida para aparecer en el papel del "Espectro Decapitado".

Ataviado con su disfraz se dirigió a la habitación de los mellizos y para que su entrada fuera muy teatral, abrió la puerta violentamente. De lo alto de la puerta le cayó encima un jarro lleno de agua que lo empapó de arriba abajo, en medio de los alaridos de risa de los monstruosos mellizos. Menos mal que el fantasma no traía consigo la cabeza, porque de ser así, las consecuencias habrían sido lamentables.

El fantasma de Canterville huyó a su escondite secreto donde pasó varias semanas cuidando el resfrío y la tos que provocaran el balde de agua. Esta desagradable experiencia lo decidió a abandonar toda esperanza de asustar a esa ruda familia americana, que no merecía tener un fantasma de alcurnia bajo el mismo techo.

———

El joven Duque de Cheshire vino a pasar unos días en casa de los Otis y hacía largos paseos a caballo con la dulce Virginia. El fantasma estaba tan a mal traer que ni siquiera intentó asustar al joven duque, a pesar de que sabía que en el aristócrata inglés encontraría mejor acogida que entre los americanos.



. . . de lo alto de la puerta le cayó encima un jarro lleno de agua, en medio de los alaridos de risa de los monstruosos mellizos.

. . . ¡Estoy cansado! Quisiera dormir allá entre los pinos en un pequeño jardín donde el pasto crece alto y firme . . .

Una tarde que Virginia regresaba de una cabalgata con el duquecito, al pasar frente a la Sala de los Gobelinos, vio al fantasma de Canterville sentado junto a la ventana con la vista perdida en los árboles del parque. La jovencita se apiadó de la tristeza que emanaba del fantasma, y acercándose le dijo:

—Siento mucho que mis hermanos se porten tan mal con usted, señor Fantasma . . . digo, Sir Simón . . . Los mellizos entrarán mañana al colegio y lo dejarán tranquilo por un tiempo. Si usted se porta bien, todos podremos convivir en paz en esta casa

—¿"Que me porte bien? ¿Quién ha oído alguna vez que los fantasmas deben portarse bien? Mi papel es aterrorizar a los vivos, hacer crujir cadenas y lanzar aullidos en las noches . . ." contestó el sorprendido fantasma.

—Usted ha sido muy malo, dijo Virginia. La señora Umney nos contó que había asesinado a su esposa.

—Ese es un asunto puramente familiar, contestó el fantasma. Tampoco fue muy amable de sus hermanos matarme de hambre encadenado a un muro.

—¡Matarlo de hambre! ¡Qué horror! —exclamó Virginia. ¿Quiere que le traiga un sandwich?

—No, muchas gracias, ya no como . . . Usted es mucho mejor que el resto de su ruda, vulgar y deshonesta familia.

—¡Cállese! —gritó Virginia. ¡Usted sí que es rudo, vulgar y deshonesto! Me robó mis pinturas para hacer esa ridícula mancha de sangre en el living. Cuando se terminaron los rojos sacó el azul, el amarillo y hasta el verde. ¿Quién ha visto alguna vez sangre verde-esmeralda"?

—Bueno, si ustedes se dedicaban a fregar el piso con ese espantoso detergente, no veo por qué no podía tomar tus pinturas. No es fácil conseguir sangre fresca hoy en día . . . Y en cuanto al color, es cuestión de gustos. Los Canterville, por ejemplo, tienen sangre azul, la más azul de Inglaterra . . .

—Usted debería emigrar a América. Estoy segura que en Nueva York tendría mucho éxito. Conozco mucha gente que daría cientos de dólares por tener un abuelo y mucho más por tener un fantasma en la familia, dijo Virginia.

—Creo que no me gustaría América, replicó el fantasma.

—Buenas noches, Sir Simón, dijo la pequeña Virginia dando media vuelta.

—¡Por favor no me abandones, muchacha! Estoy tan cansado. Quisiera dormir allá entre los pinos en un pequeño jardín donde el pas-

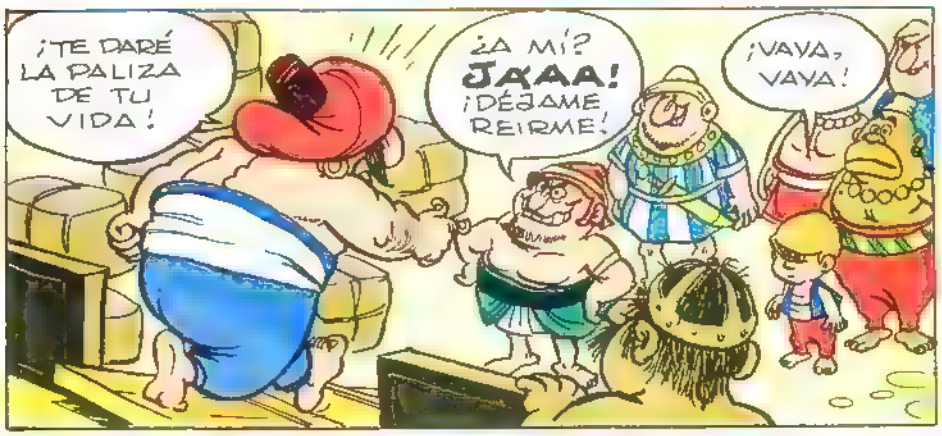
concluye en la pág. 13

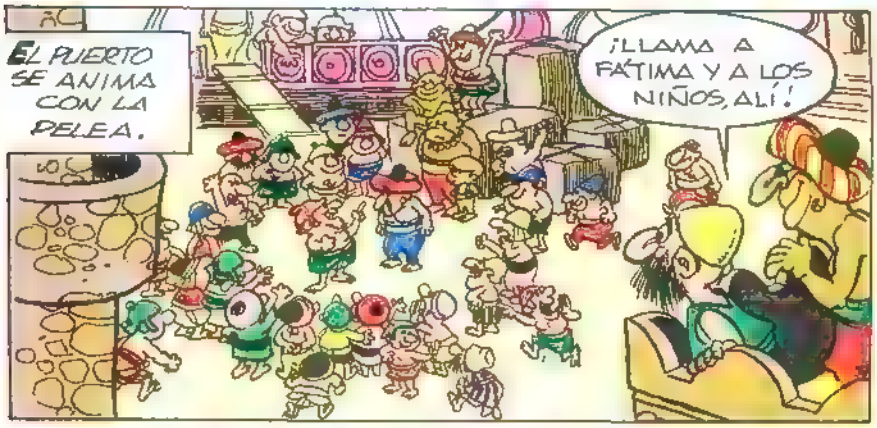
mampato

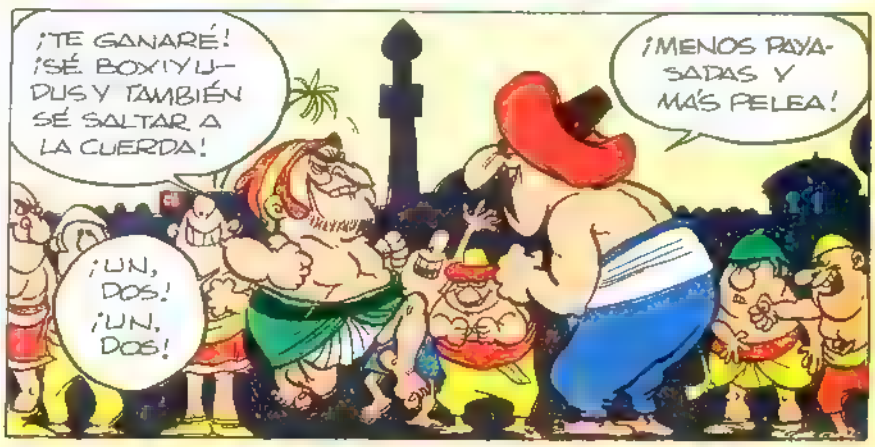
AL LLEGAR A LA GALERA EN LA QUE ESTABA MAMPATO, EL VIL MONG SE HACE PASAR POR INSPECTOR IMPERIAL.

mampato mampato·mampato·mampato

mampato mampato mampato mampato







CONCLUIRÁ EL EPISODIO.

de la pág. 8

to crece alto y firme y donde el ruiseñor canta toda la noche en la luz cristalina de la luna . . .

—Te refieres al Jardín de la Muerte . . . —dijo dulcemente Virginia hincándose a los pies del adolorido Fantasma.

—Sí, pequeña, la muerte debe ser muy hermosa.

Virginia se estremeció y el fantasma recitó un verso que ella había visto escrito en un panel de la biblioteca:

"Cuando una niña haya sacado
la oración de labios del pecado
cuando el almendro seco dé flor
y llore la niña con triste amor.
Entonces la mansión quieta que-
(dará
y Simón Canterville en paz dormi-
(rá.

—Eso significa, dulce Virginia, que debes llorar por mis pecados, porque yo no tengo lágrimas y orar por mi alma, porque yo no tengo fe, para que el Angel de la Muerte se apiade de mí. Verás monstruos en la oscuridad, pero no temas, porque contra la pureza de una niña los poderes del infierno nada pueden.

—No tengo miedo, dijo Virginia muy pálida y el Fantasma la tomó de la mano y la condujo hasta una puerta secreta en el muro. Instantes más tarde, la Sala de Los Gobelinos quedaba desierta.

———

Los Otis buscaron a Virginia por todas partes y el Duque de Cheshire recorrió al galope toda la comarca con el señor Otis. Hasta la risa se borró de labios de los mellizos y la señora Lucrecia creyó enloquecer de angustia cuando al anochecer todavía no aparecía la niña.

Después de una larga búsqueda la familia se reunió en silencio en el comedor. El Sr. Otis decidió que todos irían a dormir y que al día siguiente se llamaría a Scotland Yard. Cuando se retiraban a sus habitaciones sonaron las doce campanadas de medianoche. Un trueno remeció la casa y a la luz de un relámpago vieron descorrerse un panel del muro. Allí apareció Virginia muy pálida, con un cofre en la mano. Se avalanzaron sobre la muchacha abrazándola mientras el par de mellizos realizaba una danza apache y el duquecito aprovechaba la confusión para besar a Virginia.

¡Dónde te habías metido. criatura por Dios! —exclamó el señor Otis.

—Estuve con el Fantasma, papá. Ahora ya está muerto. Vengan a verlo. Antes de morir me entregó este cofre de joyas. La niña condujo a la familia hasta una celda oculta al final de un corredor secreto y allí vieron un esqueleto sostenido por cadenas fijas a la piedra del muro. Los brazos del esqueleto estaban estirados hacia una antigua palangana de barro, que alguna vez había contenido agua y alimento.

La familia rodeó el cadáver en silencio. De pronto vieron a través de una claraboya que de una rama del almendro seco del jardín brotaban flores blancas.

—¡Dios lo ha perdonado!, dijo Virginia.

———

Sir Simón de Canterville fue enterrado con una sencilla ceremonia a la cual asistieron los Canterville y los Otis. El cofre de joyas quedó en poder de Virginia, a pesar de que el señor Otis intentó devolverlo a Lord Canterville. El noble inglés consideró que pertenecía a Virginia y que la voluntad de Sir Simón debía ser respetada.

Tiempo después Virginia, convertida en la esposa del Duque de Cheshire, visitó la tumba de Sir Simón con su marido. Junto a la lápida donde se leían las iniciales del fantasma y la inscripción de la biblioteca, el duque dijo a su mujer:

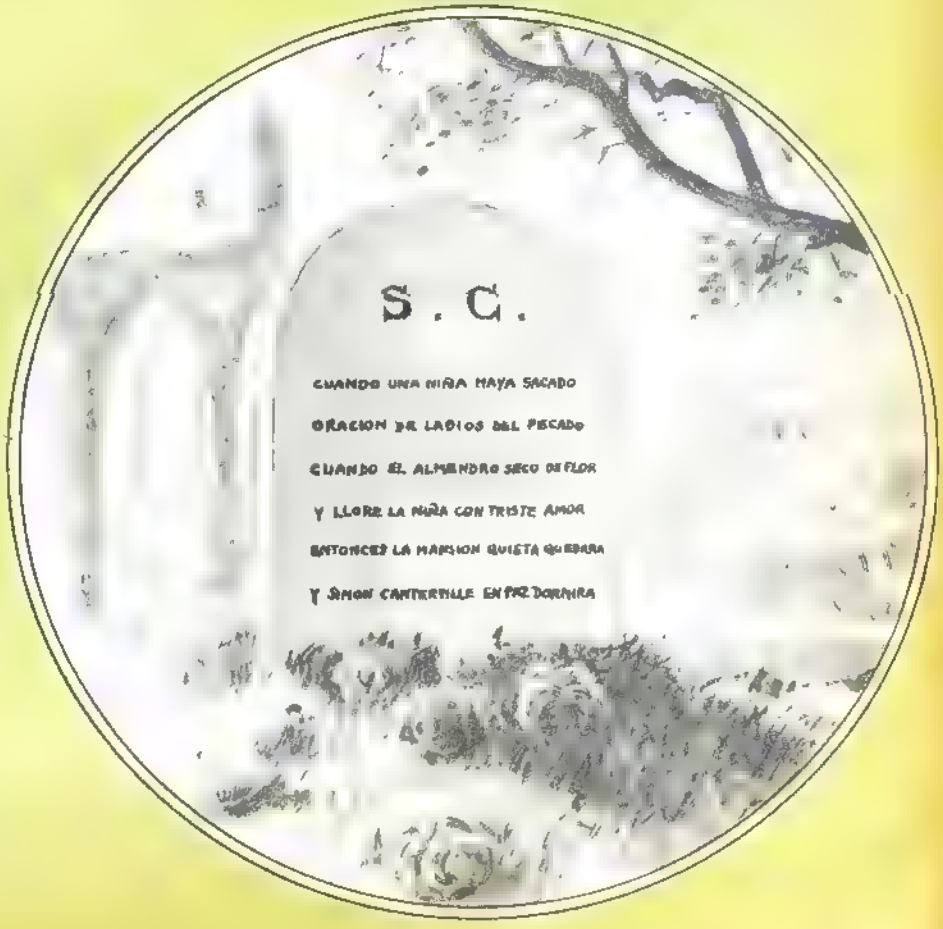
—Una esposa no debe guardar secretos a su marido, Virginia y tú nunca me has contado qué pasó cuando estuviste encerrada con Sir Simón.

—No se lo he contado a nadie, dijo Virginia. Sólo puedo decirte que Sir Simón me enseñó el valor de la Vida y de la Muerte y porqué el Amor es más fuerte que ambas.

El Duque la besó en la frente y dijo: "Algún día tal vez le contarás el secreto a nuestros hijos".

Virginia se sonrojó.

FIN



. . . "Sir Simón me enseñó el valor de la Vida y de la Muerte y por qué el Amor es más fuerte que ambas".

CUARTA PARTE

Historia de

En las islas del Caribe se instaló una extraña mezcla de aventureros, desertores y desterrados por asuntos religiosos, precursores de los futuros bucaneros. Al principio se dedicaron a la caza y a la crianza de animales, pero España no quería ningún extranjero en sus dominios y comenzó a perseguirlos. Se apoderaron de la isla "La Tortuga" en la cual se fortificaron.

El odio a España unió a bucaneros y a filibusteros en la famosa "Hermandad de la Costa", la cual pasó a tener una fuerte flota de barcos y duras leyes. La Hermandad pasó a ser un temido poder durante ochenta años y era apoyada disimuladamente por Inglaterra y Francia para perjudicar a España. Pagaban 50 monedas de oro por una bandera capturada

LOS BUCANEROS

Para España, el Nuevo Mundo era una propiedad privada, e impedía a sus colonias comerciar con extranjeros. Pero en las islas del Caribe se instaló una extraña mezcla de aventureros desocupados, desertores, ingleses católicos y franceses protestantes. Ellos fueron los precursores de los futuros bucaneros. En un principio se dedicaron a una actividad inofensiva: a la caza y crianza de animales. Ahumaban la carne y como este proceso se llama en francés "boucaner", pasaron a llamarse ellos bucaneros. Luego vendían la carne a las naves de paso. Pero España no quería ningún extranjero en su dominio y comenzó a perseguir a los bucaneros, obligándoles a huir.
Dirigidos por el noble francés Lavasseur, los bucaneros se apoderaron de la pequeña isla de La Tortuga y construyeron una inexpugnable fortaleza defendida por 80 cañones.

LA HERMANDAD DE LA COSTA

La Tortuga pasó a ser el refugio de todos los aventureros del mar y de los buscadores de fortuna fácil. Los bucaneros con el tiempo en vez de continuar dedicándose a ahumar carne, comenzaron a asesinar y a saquear.
El odio a España unió a bucaneros y filibusteros, palabra derivada del inglés "free-booters" y que significa ladrón, en la famosa Hermandad de la Costa, la cual pasó a tener una fuerte flota de barcos y duras leyes en las cuales se regulaba desde la repartición del botín hasta la recompensa que recibía el pirata que sufriese una herida.
Los bucaneros de la Tortuga fueron durante 80 años un temido poder y eran apoyados disimuladamente por Inglaterra y Francia para perjudicar a España. La Hermandad premiaba con 50 monedas de oro al que trajese una bandera arrebata-

la Piratería

MORGAN EL TERRIBLE

Después de muchos años de lucha, los españoles lograron desalojar a los bucaneros de La Tortuga y Jamaica pasó a ser el nuevo centro y refugio para cualquier aventurero con inclinaciones a la piratería.

En 1666, el joven Henry Morgan partió en la expedición capitaneada por Edward Mansfield para capturar y saquear Curazao. Los españoles mataron a Mansfield y Morgan se encontró al mando de 500 sanguinarios filibusteros.

Al decidir atacar la fortificada ciudad de Puerto Bello, muchos bucaneros franceses desertaron para no participar en una empresa que consideraban suicida. Sin embargo Morgan y el resto de sus hombres lograron apoderarse de 2 de los fuertes que protegían la ciudad. El último fuerte resistió hasta que el pirata ordenó a los sacerdotes y monjas españolas a colocar las escaleras de asalto contra la pared y subir primero para proteger a los piratas que venían detrás.

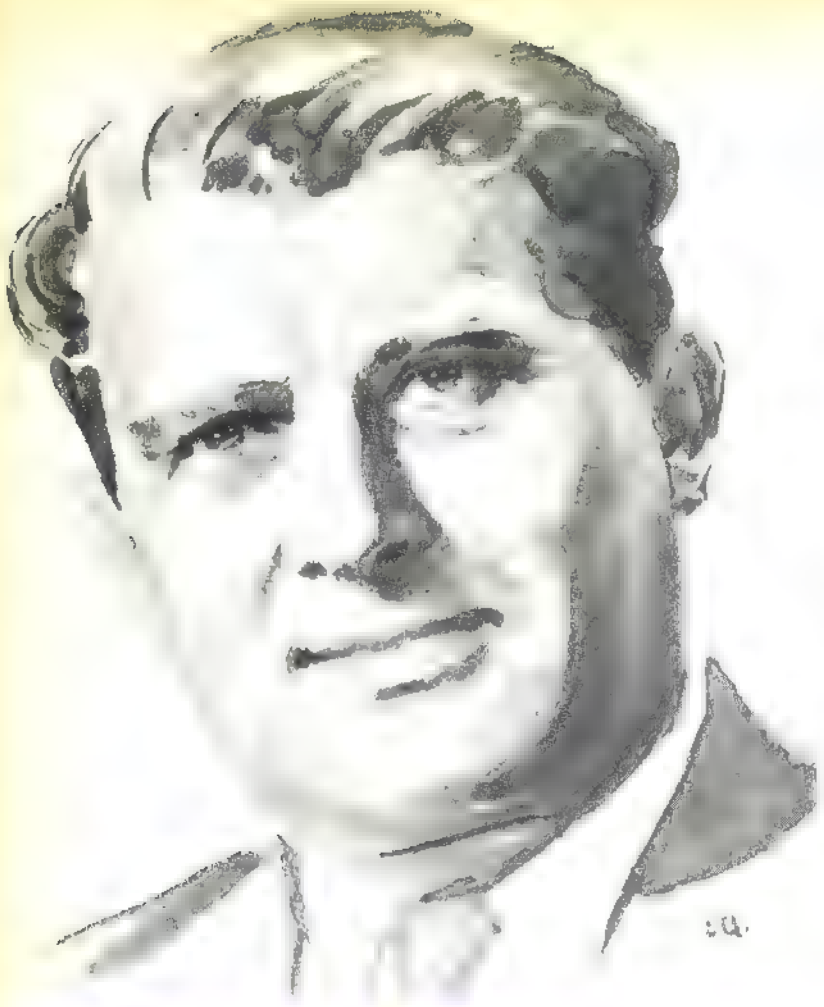
Así arrasó Morgan el Terrible la ciudad. No quedó ningún defensor vivo y toda la riqueza de la ciudad en sus manos.

Esta victoria lo convirtió en el pirata más famoso y temido de su época. Pero su empresa más notable fue la toma de la ciudad de Panamá después de un agotador trayecto a través de la selva tropical. Habiendo cargado su barco al máximo con todo el botín, abandonó a muchos de sus compañeros y regreso a Jamaica. Pero los ingleses logran tomarlo prisionero y enviarlo a Inglaterra para ser juzgado.

Sin embargo, Morgan era un héroe popular y ninguna corte se atrevió a condenarlo, incluso fue condecorado por el rey Carlos II y regresó a Jamaica como Sir Henry Morgan, el gobernador. El reformado villano se convirtió en un temible cazador de piratas y murió como

Finalmente los españoles desalojaron a los bucaneros de "La Tortuga", pero Jamaica pasó a ser el nuevo centro de la Hermandad. En 1666 Henry Morgan se encontraba al mando de 500 filibusteros, con los cuales se apoderó de Puerto Bello, parapetándose detrás de los sacerdotes y monjas que habían hecho prisioneros. Pero su empresa más notable fue la toma de Panamá.

Con su barco cargado de botín regresó a Jamaica, pero fue hecho prisionero por los ingleses y enviado a Inglaterra, donde debido a su popularidad nadie se atrevió a juzgarlo, en cambio el Rey Carlos II le nombró gobernador de Jamaica, regresando como Sir Henry Morgan. El ex-filibustero se convirtió en un temible cazador de piratas y murió como un



WERNER VON BRAUN

(1912-)

COMO hijo de un aristocrático barón prusiano, el joven Werner debería haber seguido la carrera militar, pero su vocación era otra. Desde pequeño le gustó hacer experimentos con cohetes, que el mismo fabricaba, y más tarde estudió ingeniería, dedicándose principalmente a la investigación científica.

Cuando estalló la segunda guerra mundial, Werner von Braun tenía solamente 33 años, sin embargo sus inventos casi cambiaron el curso del conflicto. Fabricó las famosas "bombas voladoras", conocidas como las "V" alemanas, las cuales casi destruyeron Londres. Este fue uno de los secretos mejor guardados de Alemania hasta que los aliados lograron destruir la planta subterránea donde se construían los proyectiles.

Desde que el científico estuvo al frente de este proyecto, todo lo que se relaciona con cohetería y con la conquista del espacio no parece tener secretos para él.

Herido en un brazo, fue capturado por los norteamericanos al término de la guerra, quienes conociendo su gran valor científico, lo llevaron a Estados Unidos junto con otros físicos alemanes. Después pudo haber regresado a su país, pero prefirió adoptar la ciudadanía norteamericana.

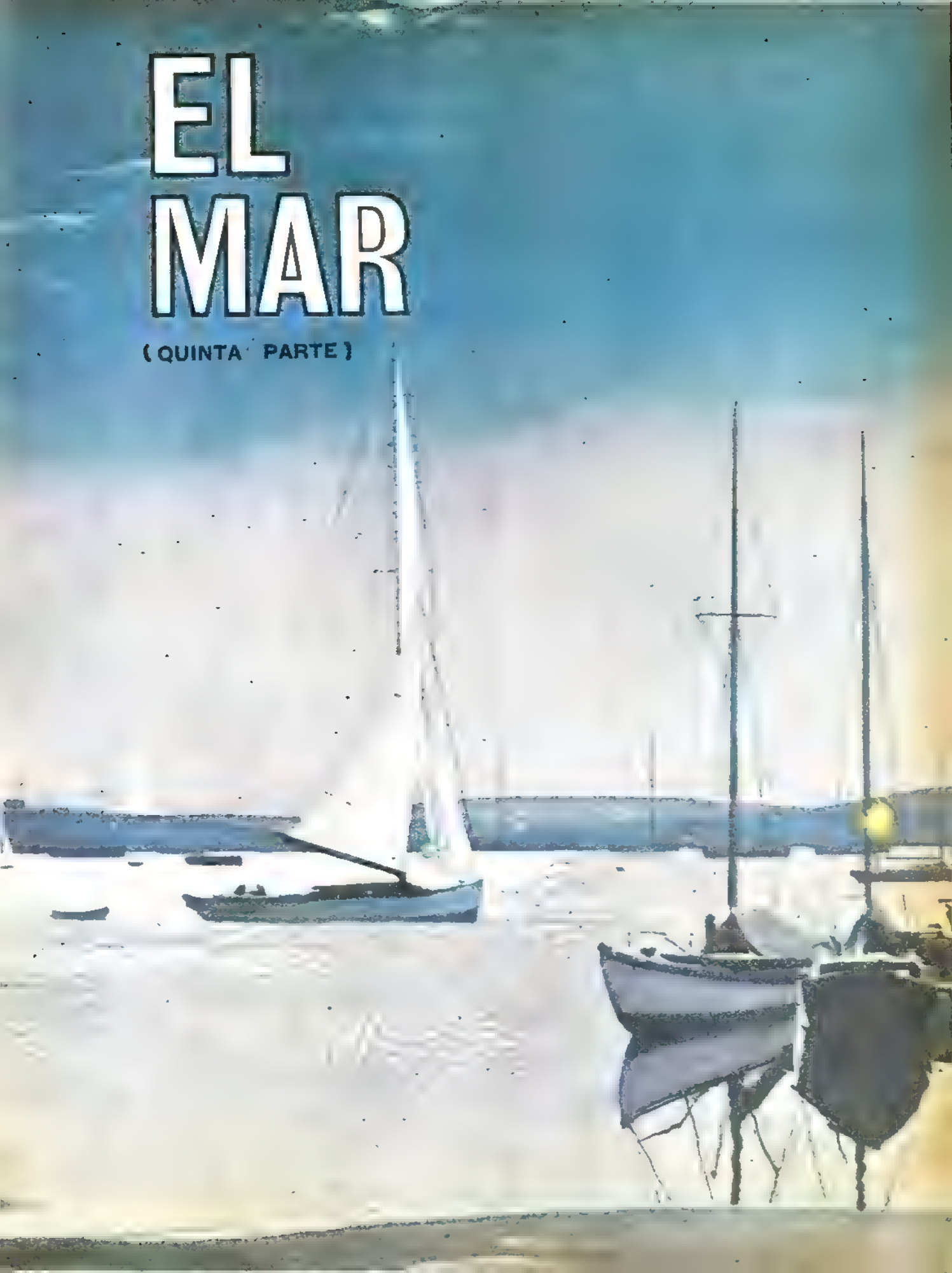
Más tarde fue designado director del Centro de Proyectiles Balísticos de Hunteville y trabajó en todos los proyectos interplanetarios, desde el primer cohete que lanzó Estados Unidos hasta los potentes y gigantescos Saturnos que impulsaron las cápsulas Apolo a la Luna.

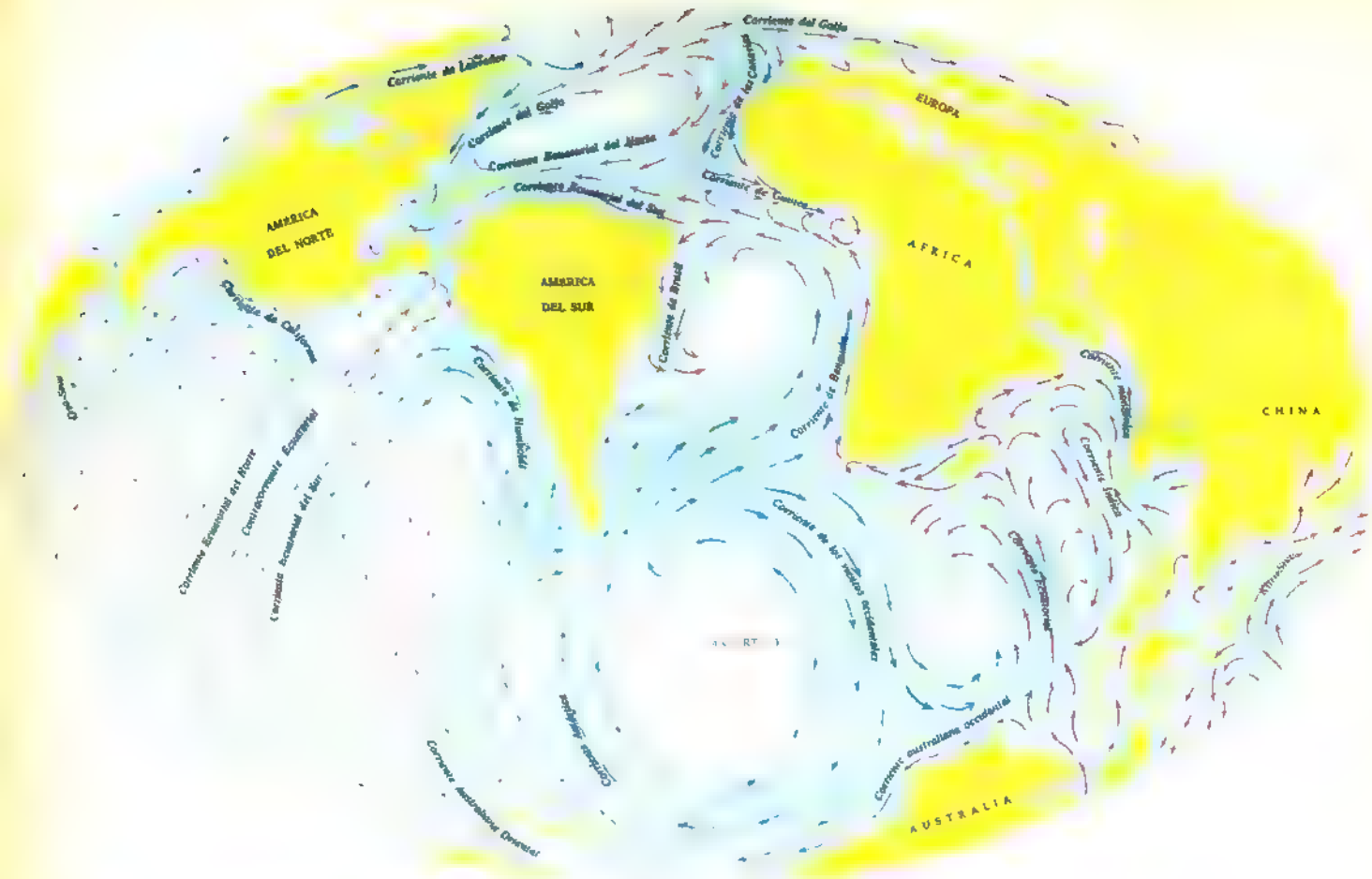
Actualmente tiene 57 años y por su aspecto robusto y sencillo parece más un ex deportista que el hombre que solucionó el problema de la propulsión y, a pesar, que los rusos llevaban a Estados Unidos seis años de ventaja en la investigación de la cohetería Von Braun logró poner adelante en la carrera espacial a su país de adopción.

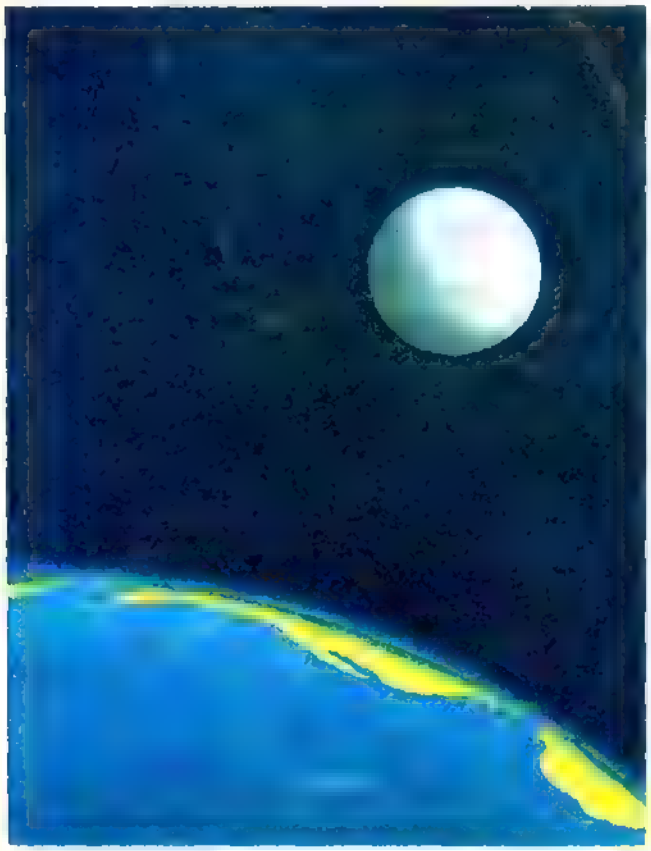
Respecto a la importancia que tiene la exploración del espacio, el científico dijo: "El hombre comenzó yendo a la Antártida sólo por aventura, pero le encontró usos que no había soñado. Y es que el valor de los descubrimientos sólo aparece con las exploraciones".

EL MAR

(QUINTA PARTE)







La Luna, compañera inseparable de la Tierra, debido a cuya atracción se producen las mareas.

EL ir y venir del mar es un movimiento que el ser humano mira con asombro y admiración. Sus aguas jamás están quietas. Las olas, las mareas, las corrientes o ríos del mar las llevan siempre de un lugar a otro.

Durante el breve período, desde que el hombre hizo su aparición en la Tierra hasta ahora, las corrientes marinas han permanecido invariables, lo que no tiene nada de raro porque las fuerzas que las crean casi no cambian.

Los vientos, que son los más importantes de estas fuerzas, soplan casi siempre de la misma manera; el Sol atrae a la Tierra como siempre y le proporciona constantemente su calor; los continentes, que ayudan a mantenerlas en el mismo lugar, han estado fijos durante millones de años

Las corrientes del Atlántico son las más conocidas porque durante años los barcos las han aprovechado en sus viajes entre Europa y América. A principios del siglo XVI, el navegante Ponce de León se encontró con las tibias y verdes aguas de la corriente del Golfo y su navío en vez de avanzar, aunque tenía un fuerte viento a favor, retrocedía. Y aún en nuestros días, hasta los barcos provistos de potentes motores Diesel, siguen respetando la fuerza de la corriente y evitan navegar contra ella. Uno de los primeros en darse cuenta de la importancia de esta corriente, fue el sabio Benjamín Franklin, a quien le llamó la atención que los barcos norteamericanos demoraban una o dos semanas menos que los navíos ingleses en cruzar el

Atlántico. Interrogando a un experto ballenero, descubrió que los norteamericanos aprovechaban un río marino, que Franklin bautizó con el nombre de la Corriente del Golfo, el cual, con una velocidad de 5 kilómetros por hora, acortaba el viaje de ida y al regreso se evitaba ir contra esta fuerza. En esta forma, los lentos viajes en los veleros de esa época se acortaban en varios días.

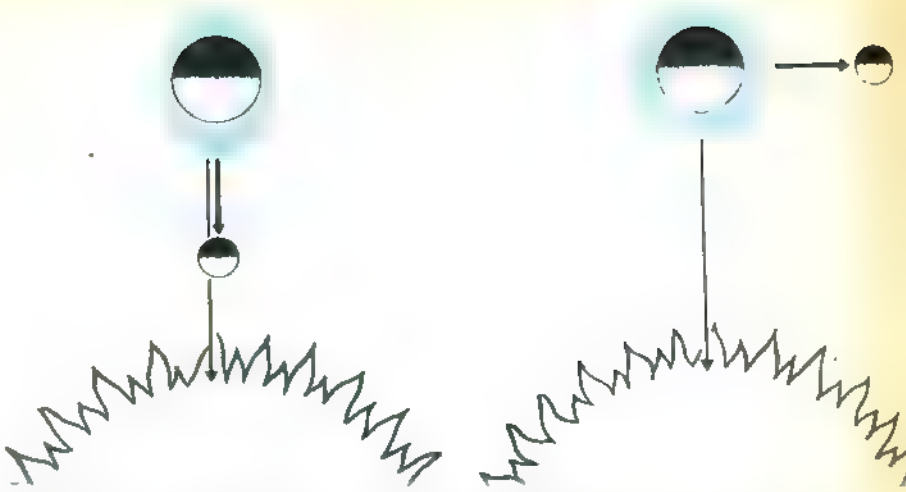
Durante la segunda guerra mundial, los submarinos alemanes aprovechaban las corrientes opuestas para atravesar el Estrecho de Gibraltar en ambas direcciones y con los motores apagados para no ser descubiertos. El agua del Mediterráneo, más salada y densa, a causa de la rápida evaporación, se sumerge y fluye hacia el Atlántico, mientras que la del océano, más liviana y menos salada, va por arriba hacia el Mediterráneo.

En cambio, en el Pacífico, la corriente más importante es la de Humboldt, cuyas aguas, de un azul oscuro, son casi tan frías como las del Océano Antártico, del cual proceden. Por ello, en nuestras playas los bañistas tienen que soportar un agua tan helada, pero todo tiene su lado bueno y el de la Corriente de Humboldt es que en sus aguas ricas en sales minerales se desarrolló una abundante vida marina no igualada en el mundo y la industria pesquera es una de las más importantes de Chile y Perú.

LAS MAREAS

Igual que las corrientes, las olas también son fuerzas que afectan al mar, pero ninguna de las dos es tan fuerte como las mareas. Comparadas con éstas, las olas, que se originan por el viento, son simples manifestaciones superficiales que llegan a sentirse como máximo hasta 150 metros de profundidad.

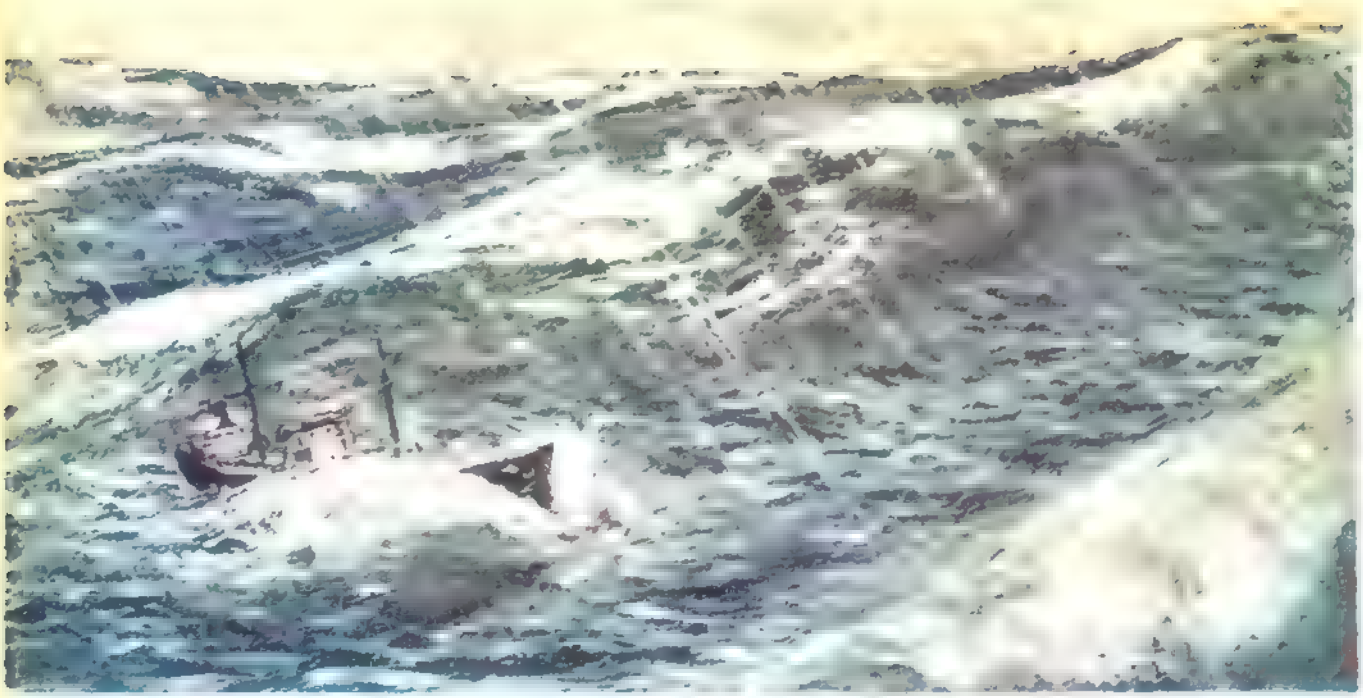
Lo mismo puede decirse de las corrientes marinas, en cambio las mareas mueven todo el océano, desde las aguas superficiales



Las mareas son producidas por la atracción del Sol y de la Luna. Cuando el Sol y la Luna están en ángulo recto, esas fuerzas de atracción tienden a anularse mutuamente, causando la bajamar, pequeña elevación y descenso del mar. Cuando el Sol y la Luna están en línea, la atracción aumenta muchísimo, causando las grandes pleamares o subidas de marea.

En la bahía de Fundy, en EE. UU., cuando baja la marea los barcos quedan en seco.

Con la marea alta, el nivel del agua sube hasta cerca de siete metros.

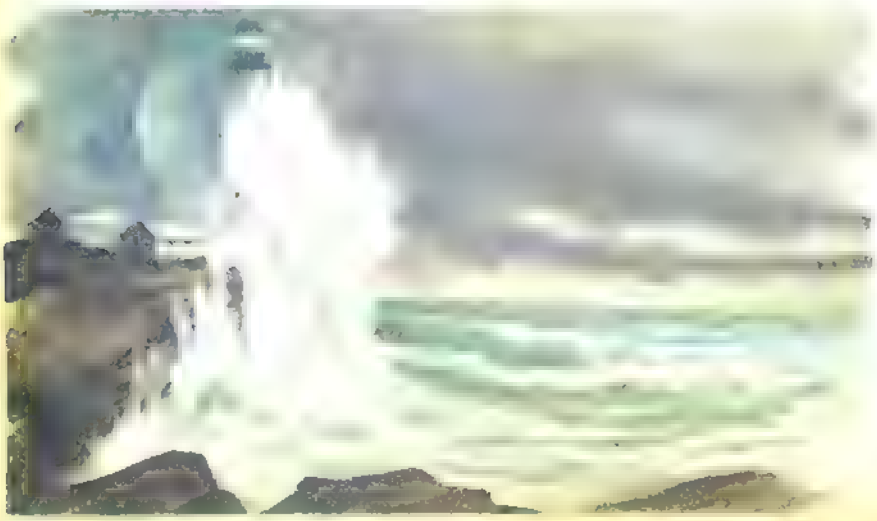


hasta las más profundas. ¿Qué produce esta fuerza misteriosa? —se preguntarán ustedes. Pues las mareas son la respuesta del océano a la atracción de la Luna y del Sol. En realidad, también la atracción afecta la tierra y el aire.

Cada vez que hay marea alta, los continentes se elevan alrededor de 15 centímetros y la capa atmosférica que envuelve el globo se abolsa. Hasta nosotros, que somos igual que sacos ambulantes de agua salada, nos afectan las mareas y ganamos y perdemos algunos gramos de peso con cada elevación y descenso del mar.

Cualquiera que haya vivido en la costa sabe que la influencia de la Luna es mucho más fuerte que la del Sol y lo comprueba fácilmente al darse cuenta de que así como nuestro satélite sale unos cincuenta minutos más tarde cada día, así también la hora en que sube la marea, es decir la pleamar, se retrasa proporcionalmente todos los días.

Al crecer y menguar la Luna varía también la altura de la marea y es así como tenemos las llamadas aguas vivas y aguas muertas. Cuando el Sol y la Luna están en ángulo recto, esas fuerzas tienden a anularse, por ello la marea que produce es pequeña. En cambio, si nuestros vecinos están en línea recta, la atracción aumenta mucho más y el resultado son las aguas vivas.



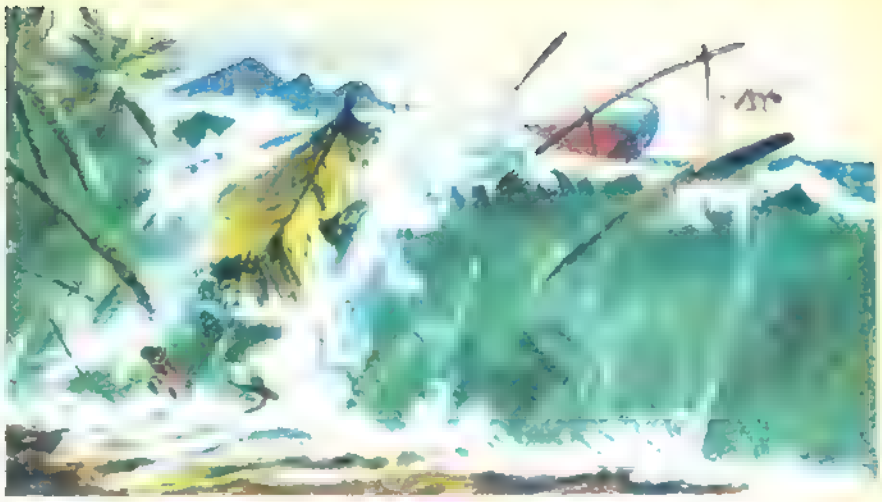
Ustedes se preguntarán por qué la influencia de la Luna es mayor que la del Sol, cuando éste es veintisiete millones de veces mayor que nuestra pequeña compañera, pero resulta que en el Universo, la distancia cuenta más que el tamaño, por ello, la Luna, al estar más cerca, ejerce una atracción más del doble que la del Sol.

Como la fuerza que mueve las mareas está situada fuera del globo, podríamos pensar que actúa en igual forma en todas partes, pero aunque parezca extraño, no es así, porque la Luna y el Sol se limitan únicamente a poner las aguas en movimiento, pero la forma en que asciende, la fuerza y la altura que llegan a alcanzar, dependen del declive de la costa, de la profundidad y de la anchura de la bahía.

Por ello, tenemos casos en que la marea sólo sube unos pocos centímetros, en cambio hay otros lugares excepcionales, como el famoso Monte Saint Michel en Francia.

Esta maravillosa abadía construida hace varios siglos sobre una roca fortificada, se convierte en una isla cuando sube la marea. En este lugar la variación de altura del agua es la mayor del mundo: entre el pleamar y el bajamar hay una diferencia de 15 metros.

EL PODER DE LAS OLAS Y LOS TIFONES



Las olas castigan sin descanso la costa, pero por cada acantilado que el mar desgasta en un lugar, forma en otra parte una playa con la arena que las olas van arrastrando. Pero también existen olas terriblemente destructivas y esto sucede cuando son impulsadas por fuertes vientos o por sismos. Por ejemplo, por causa del viento las olas revientan en ciertas regiones de Escocia con una fuerza de tres toneladas por decímetro cuadrado.

Cuando un terremoto submarino hunde o levanta una parte del fondo del mar, las olas que produce son más destructivas que el mismo sismo. Los científicos las denominan con la palabra japonesa "Tsunamis".

Después de un terremoto, las tsunamis atraviesan el océano a una velocidad de 750 kilómetros por hora. En la costa el mar se retira y se levanta en una impresionante muralla de agua que arrasa con todo lo que encuentra a su paso. Estas olas sísmicas o maremotos, que han costado muchísimas vidas, han nacido generalmente en las profundas fosas que quedan cerca de Japón, Las Aleutianas y del Perú.

Otra de las más temidas fuerzas marinas son los llamados huracanes en el Atlántico y tifones en el Pacífico. Estos se forman en la zona ecuatorial del océano. La tormenta comienza a girar rápidamente sobre un punto del mar y levanta un gigantesco remolino de viento y agua, que se desplaza a una velocidad de 150 kilómetros por hora.

Actualmente se han organizado sistemas de alarma para prevenir a la gente. En las islas del Pacífico hay una serie de estaciones de observación y los expertos pueden calcular en qué momento va a llegar el tifón y por qué parte va a pasar. Inmediatamente dan la alarma para evacuar las zonas costeras que están en peligro.

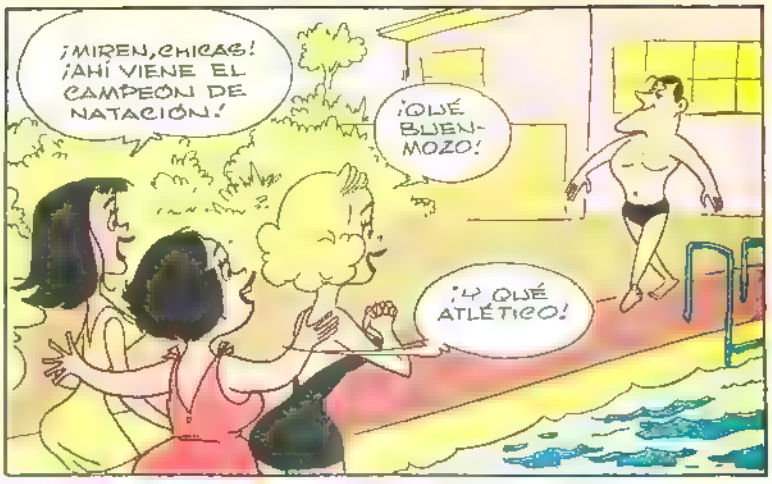
Con este capítulo damos por finalizada la serie sobre el mar. Es mucho lo que podríamos agregar, pero nuestra tarea es proporcionarles a ustedes sólo lo más importante. A partir del Nº 12 de Mampato, iniciaremos una nueva y larga serie:

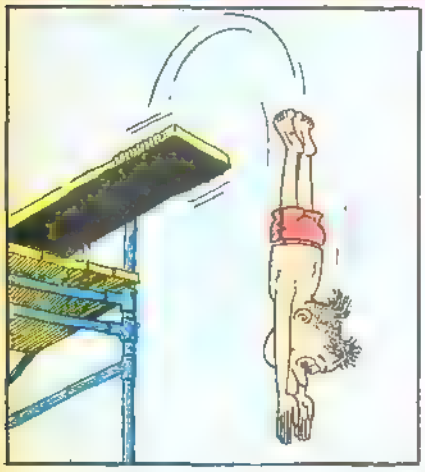
LA HISTORIA DEL HOMBRE

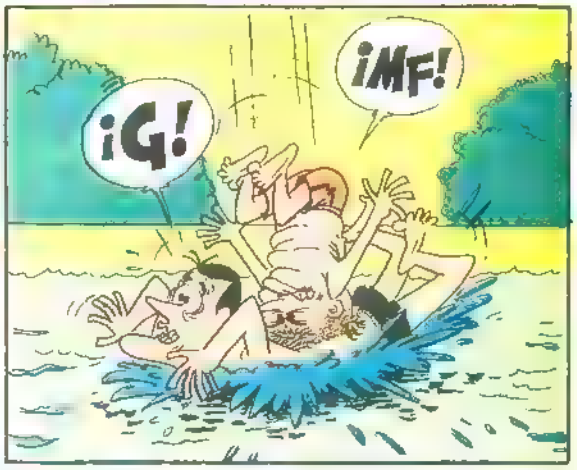
En la que recorreremos su evolución desde su origen hasta nuestros días.

MAXIMO CHAMBONEZ en: ¡PLASCH!

por EL THEMO







¡BUF!
¡M...MI ES.TO... MA..GOO!
¿PARA QUÉ SE ANDA PONIENDO POR DELANTE?
¡BAH! ¡IRÉ A VESTIRME!
TOTAL...YA HE PRACTICADO BASTANTE HOY!
LUEGO...
¡CAMPEÓN!
¡FIRMENOS SU AUTÓGRAFO ANTES DE IRSE, POR FAVOR!
¡ENCANTADO, SEÑORIT...!
¡PLOSCH!
¡GLOF!
¡QUÉ GOLPAZO!
¡CA! MAL AL AGUA!
EL DÍA DE LA GRAN JUSTA ACUÁTICA, EN EL CASINO DE LA PISCINA DE PIDUQUÉN...
¿QUÉ HACES, MAXIMO?
ESTOY COMIENDO, ABUELO.
¡TENÍA UN APETITO FEROZ.
CASINO PISCINA PIDUQUÉN
PERO... ¿NO TIENES QUE NADAR EN UN RATO MÁS?
¡CLARO! ¡PERO UN DEPORTISTA DEBE ALIMENTARSE MUY BIEN!

¿NO SABES QUE ES PELIGROSO NADAR CON EL ESTÓMAGO LLENO?

¡FALTA CASI UNA HORA PARA QUE EMPIECE EL CAMPEONATO! ¡ALCANZO A HACER LA DIGESTIÓN!

TODOS LOS COMPETIDORES LISTOS PARA PARTIR.

¡UF!

¡ME TOCÓ AL LADO DE ESTE IMBÉCIL!

EL SEÑOR ALCALDE DA LA PARTIDA...

¡Y EMPIEZA LA COMPETENCIA!

¡PANG!

¡VOY BIEN!

¡PLACH!

¡PLOCH!

¡PLACH!

¡EL CAMPEÓN YA HA DADO LA VUELTA!

¡AY!

¡UN CALAMBRE!

¡Y ESTOY EN LA PARTE PROFUNDA!

¡ME AHOG... G..

¡GLUG!

¡GLOP!

¡UPS!
¡ALGO ME TIRÓ HACIA ABAJO.
¡CARAMBA!
¡HAY UN TIPO AHOGÁNDOSE!
¡GLG!
¡GAGL!
¡AQUÍ SALE! ¡TENGO QUE SALVARLO!
¡QUIETO!
¡NO HAY MÁS REMEDIO QUE...!
¡SOC!
¡BRAVO!
¡EL CAMPEÓN SALVÓ A UN AHOGADO!
¡ES UN HÉROE!
¡QUÉ ALMA SUBLIME Y DESINTERESADA. ¡NO LE IMPORTÓ PERDER EL CAMPEONATO POR SALVAR LA VIDA A UN SEMEJANTE!
¡MERECE UNA MEDALLA! ¡VENGA, SUBA, MUCHACHO! ¡PERMÍTAME QUE LE DÉ UN ABRAZO!
¡OH... ¡NO FUÉ NADA, SEÑOR ALCALDE!
¡HORROR!
¡AY!
¡MI TRAJE DE BAÑO!
¡AQUÍ ESTÁ!
¡CHAMBÓNEZ DEBE HABÉRSELO SACADO EN LA DESESPERACIÓN DEL AHOGADO!
¡DEJÓ PILLUCHO AL CAMPEÓN!
¿D DÓNDE ESTOY?
MÁS TARDE...
¡SÍ!! EL CAMPEÓN TUVO QUE DARME UNA BOFETADA PARA PODER SALVARME.
¡PERO TIENES LOS DOS OJOS NEGROS!
¡PRECISAMENTE ESO ES LO QUE NO COMPRENDO!
¡CUANDO FUÍ A DARLE LAS GRACIAS POR HABER SALVADO MI VIDA, ESE CANALLA ME VOLVIÓ A PEGAR!
¡VAYA! ¡QUÉ RARO!
GLUG

FLORA Y FAUNA

DE LA SELVA ECUATORIAL AFRICANA (PRIMERA PARTE)

1.— LA PALMERA:
Si no hubiese sido por la enorme cantidad de palmeras que existen en la selva del Africa ecuatorial, habrían sido pocas las probabilidades de sobrevivir en este inhóspito lugar para los pueblos primitivos que lo habitaron. Estos maravillosos árboles les proporcionan sus alimenticios frutos, madera y ramas para construir las chozas.

2.— EL GORILA:
Es el más grande de los simios y el que más se parece al hombre por la forma de su cuerpo. Vive en grupos familiares y se construye rústicos refugios entre las ramas de los árboles. Sus hábitos se conocen poco, pero parece que no es tan feroz como lo pintan.

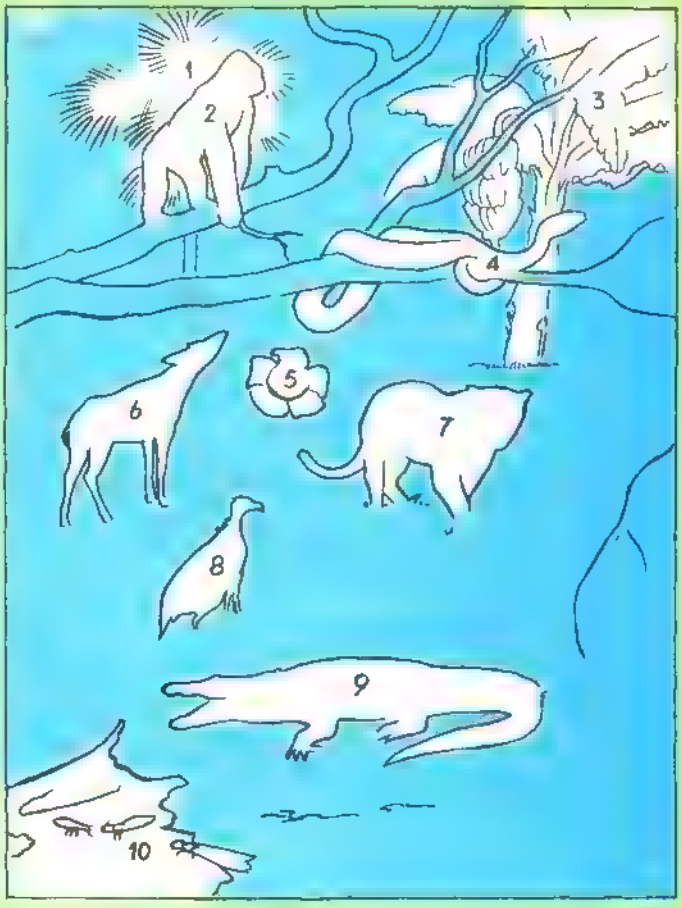
3.— EL BANANO:
Las bananas no son la fruta de un árbol, sino de un arbusto que crece en las regiones tropicales, húmedas y calurosas. Se desarrolla con extraordinaria rapidez, llegando a medir hasta los diez metros de alto en el transcurso de un año. La banana es rica en vitaminas y azúcar.

4.— EL PITON:
Esta gigantesca serpiente no es venenosa, pero su enorme fuerza muscular la convierte en un peligro mortal hasta para los grandes mamíferos. Vive en las ramas de los árboles por lo que es una continua amenaza para los simios y también para cualquier ser viviente que pase bajo el escondite del pitón. La víctima, antes que pueda defenderse, se encuentra prisionera entre sus poderosos anillos constrictores.

5.— EL REFLASIO:
Es una planta parásita típica de la selva tropical. Llamaría poco la atención si no fuera por su extraña flor, cuya presencia se huele desde lejos. Su olor es nauseabundo, como el de un animal muerto. Posee cinco grandes y carnosos pétalos de color sucio y manchado.

6.— EL OKAPI:
Este extraño animal tiene las ancas y las patas listadas con rayas blancas y negras, en cambio el resto del pelaje es de un color café. La cabeza se parece a la de las jirafas, aunque el cuello no es tan largo y el macho posee, igual que éstas, pequeños cuernos cubiertos de pelo. Sólo a fines del siglo pasado se conoció la existencia de este mamífero y se le considera un fósil viviente, mezcla de cebra y jirafa.

7.— EL LEOPARDO:
Este temible carnicero es un extraordinario cazador en cualquier ambiente, ya sea en medio del bosque o en terreno descubierto. Es el más grande de los felinos de piel manchada y tan buen corredor que rara vez se le escapa una víctima, pero generalmente prefiere esperar a la



presa arriba de un árbol para dejarse caer sobre ella. El macho pesa alrededor de 75 kilos.

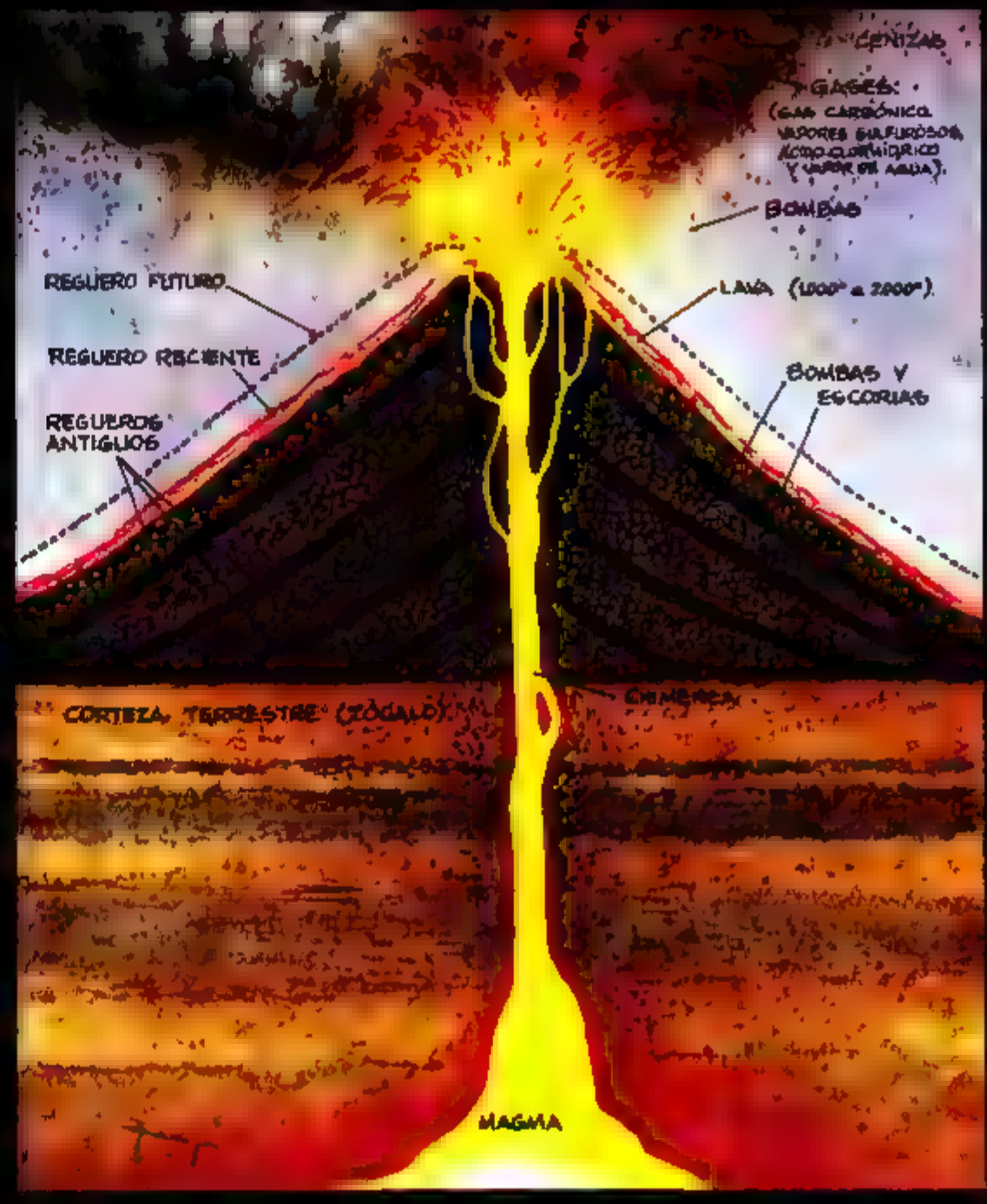
8.— GALLINA DE GUINEA:
Se distingue de las demás aves por tener el cuello y la cabeza desnudos, pero adornados con excrecencias carnosas. El plumaje es oscuro, en algunas especies y, en otras multicolor y con largas plumas blancas con negro. Es un pájaro típico de la selva y de la sábana africana. Vive en grupos y camina lanzando cada cierto tiempo un estridente grito.

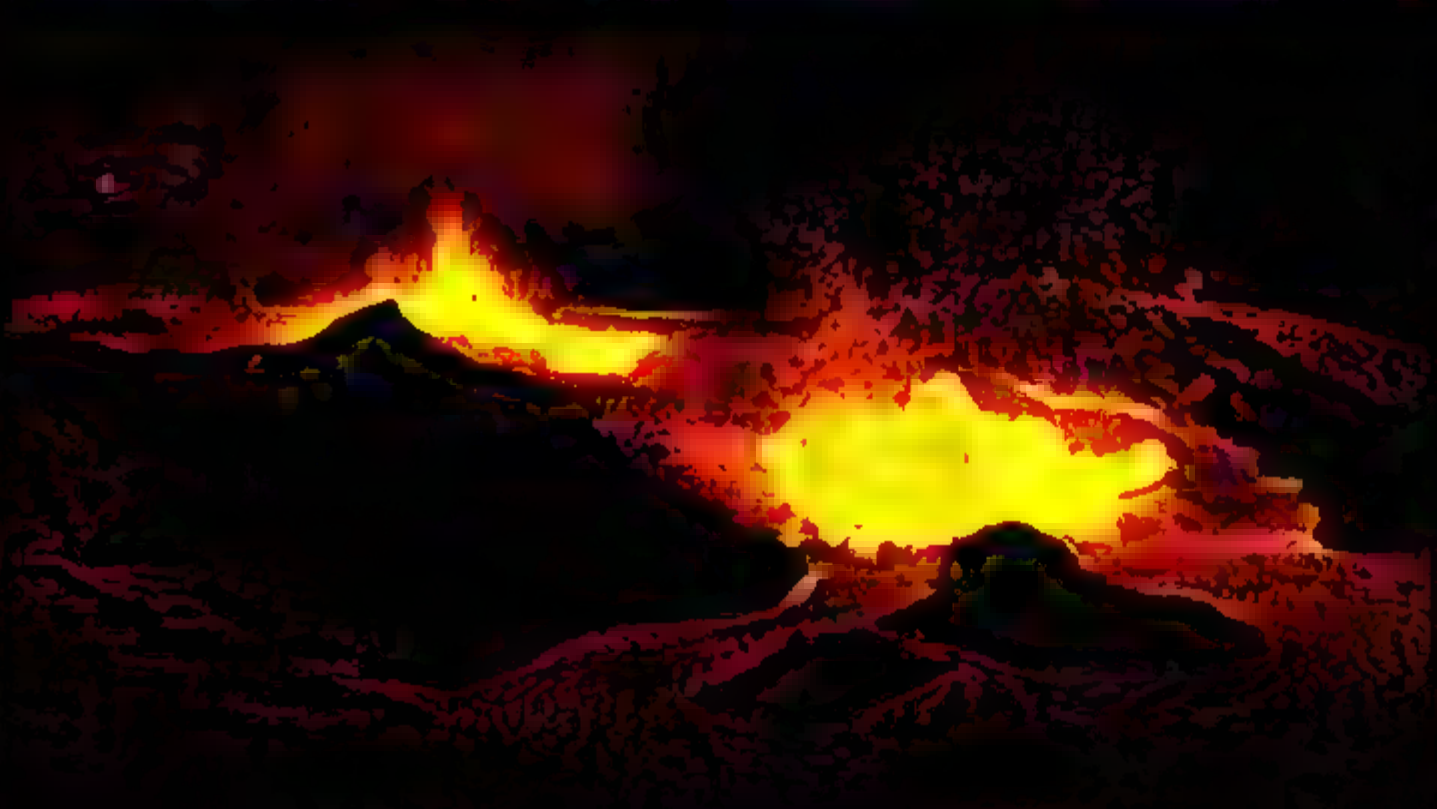
9.— EL COCODRILO:
El animal sagrado de los antiguos egipcios ya no se encuentra en el Nilo, en cambio es muy numeroso en el Africa Ecuatorial. No devora inmediatamente su presa sino que espera un tiempo para que se ablande. Este reptil, de unos 8 m., posee unas válvulas que le cierran la nariz y los oídos cuando se sumerge.

10.— LAS TERMITAS:
Aunque su aspecto es muy similar al de las hormigas, las termitas pertenecen a otra especie. Habitan en las regiones muy calurosas y construyen con fango sólidos nidos, que alcanzan a veces varios metros de altura. Son voraces comedores de madera, causando grandes daños en los bosques y en las casas

MORGAN, EL TERRIBLE

Al atacar la fortificada ciudad de Puerto Bello, el temido pirata logró apoderarse de dos de sus fuertes, pero el último resistió. Entonces Morgan, usando de escudos a los sacerdotes y monjas capturados, logro con sus hombres escalar los muros y matar a todos los habitantes.





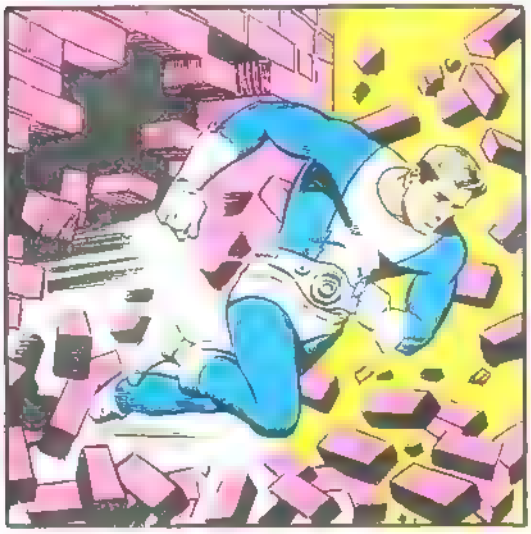
VOLCANES

Arriba izquierda: Erupción del Capelhinos, en las islas Azores. "Magma", proveniente del centro de la tierra, es expulsado a la intemperie a traves de la "chimenea". Al centro: Uno de los cráteres del Kilaua, Hawaii, forma un profundo lago de lava. Las islas Hawaii son de origen volcánico, es decir, sus habitantes viven sobre lava fría y endurecida, cubierta de vegetación. Abajo, de izq. a der.: Cráter del volcán Aso San, en Japón; el Tridente, en Alaska, y el Capelinhos, que surgió del mar en las islas Azores.

RESUMEN MENTHOR TRAICIONA A TRUENO E HIPNOTIZA A DYNAMO QUE AL OIR LA PALABRA QUE SE CONVERTIRÁ EN DESTRUCTOR...

COMO UN BULLDOZER EL PODEROSO AGENTE AVANZA POR EL EDIFICIO DESTROZANDO TODO...

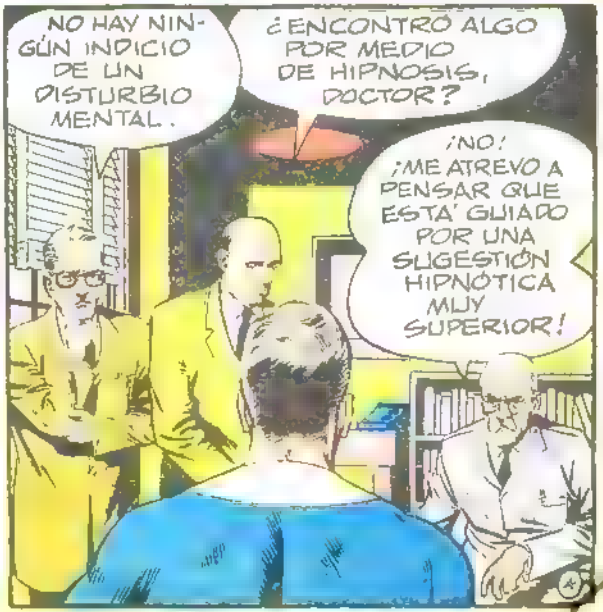
DYNAMO ATRAVIESA LA MURALLA QUE DA A LA CALLE...



DONDE SIGUE DESTRUYENDOLO TODO A SU PASO...

HASTA QUE EL CINTURÓN SE PARA AUTOMÁTICAMENTE Y CAE EXHAUSTO.

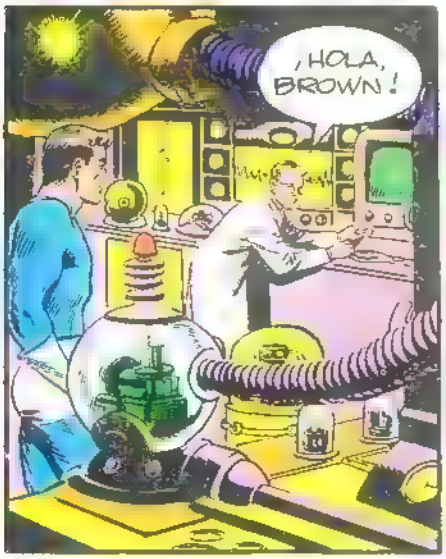
DESPUÉS, CUANDO VUELVE EN SÍ..



¡MENTHOR! ¿DÓNDE HAS ESTADO?
HE ESPERADO VARIAS HORAS Y NADA... DEBE HABER SIDO UNA BROMA. ¿QUÉ SUCEDIÓ AQUÍ?
¡TE PERDISTE LO MEJOR! DYNAMO SE VOLVIÓ LOCO. ¡ESTÁ SIENDO TRATADO POR LOS MÉDICOS!
¿QUÉ? ¿PUEDO AYUDAR EN ALGO?
¡SÍ! ¡AYUDANDO A TERMINAR CON TODO ESTO!
¡ATENCIÓN! TODOS LOS AGENTES DIRÍJANSE A LA SALA DE CONFERENCIA AL INSTANTE...
¡TODOS LOS AGENTES DE TRUENO PRESENTES Y ENTERADOS, SEÑOR!
SEÑORES, LA SITUACIÓN ES SERIA HEMOS PERDIDO EL SERVICIO DE NUESTRO AGENTE PRINCIPAL...
POR EL MOMENTO TODOS TRABAJARAN EL DOBLE HASTA DESCUBRIR QUÉ OCURRE.
BROWN, NO LO CREEMOS RESPONSABLE, PERO NO PODEMOS CORRER EL RIESGO A QUE ESTO SUCEDA NUEVAMENTE...
NUESTRO DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ESTÁ TRABAJANDO EN UN INVENTO PARA NEUTRALIZAR EL CINTURÓN POR CONTROL REMOTO...
PERO ANTES QUE SEA PERFECCIONADO... LO SIENTO, PERO LO TENDREMOS QUE PRIVAR DEL CINTURÓN
¡S-SÍ, SEÑOR!
15

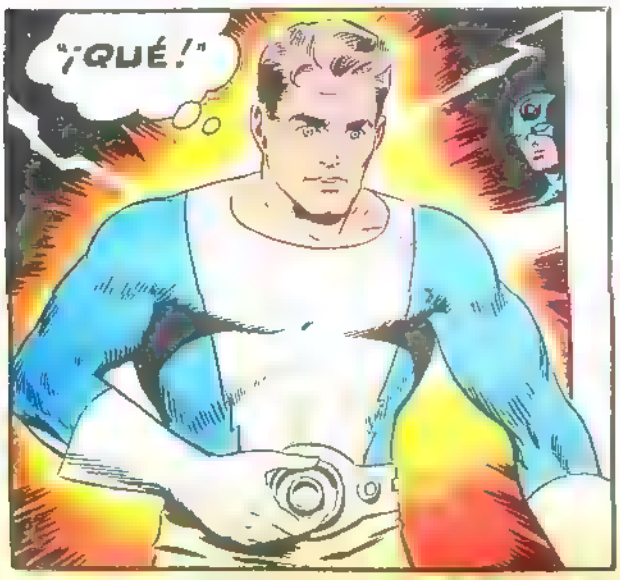
MINUTOS DESPUÉS...
¡HOLA, DYNAMO!.. FUERTE EL GOLPE QUE RECIBISTE..
SÍ... ME ROMPO LA ESPALDA POR ELLOS, Y A LA PRIMERA VEZ QUE ALGO SALE MAL...

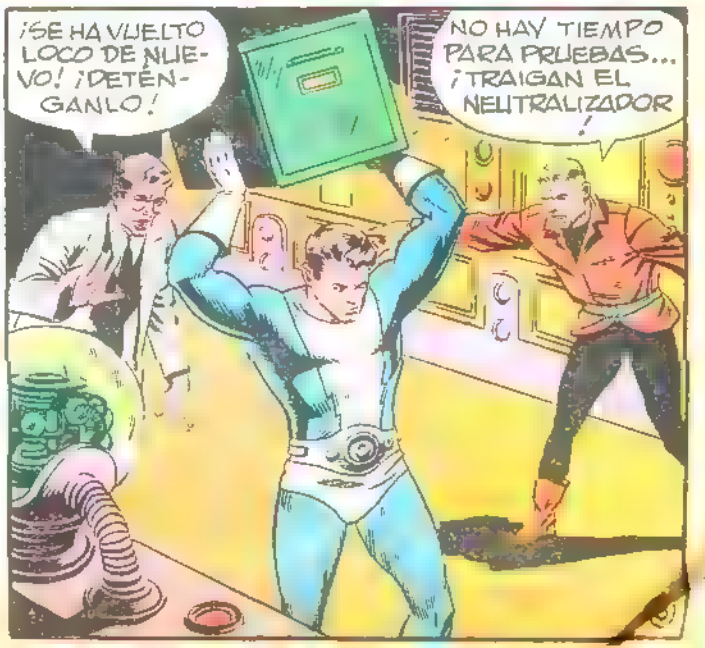
MENTHOR NUEVAMENTE EJERCITA LA IRRESISTIBLE VOZ DE SU MENTE...
¿TE GUSTARÍA TENER TU CINTURÓN NUEVAMENTE?... ANDA Y TÓMALO...
SÍ...

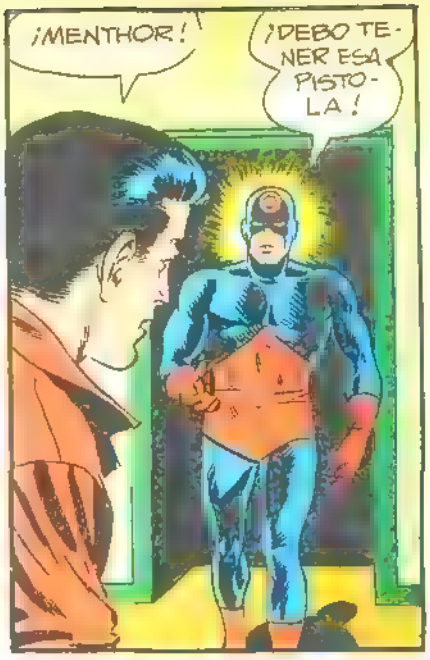

EN EL LABORATORIO, EL CINTURÓN ESTÁ SIENDO SOMETIDO A PRUEBA...
¡HOLA, BROWN!

...Y COMO SONÁMBULO LEN BROWN AVANZA...
DIME... ¿TE SIENTES BIEN?

...Y LE ARREBATA EL CINTURÓN.
¡BROWN! ¿QUÉ ESTÁS HACIENDO?


NUEVAMENTE LA PALABRA ACTÚA EN LA POST HIPNÓTICA SUGESTIÓN...
"¡QUÉ!"


¡SE HA VUELTO LOCO DE NUEVO! ¡DETÉNGANLO!
NO HAY TIEMPO PARA PRUEBAS... ¡TRAIGAN EL NEUTRALIZADOR!

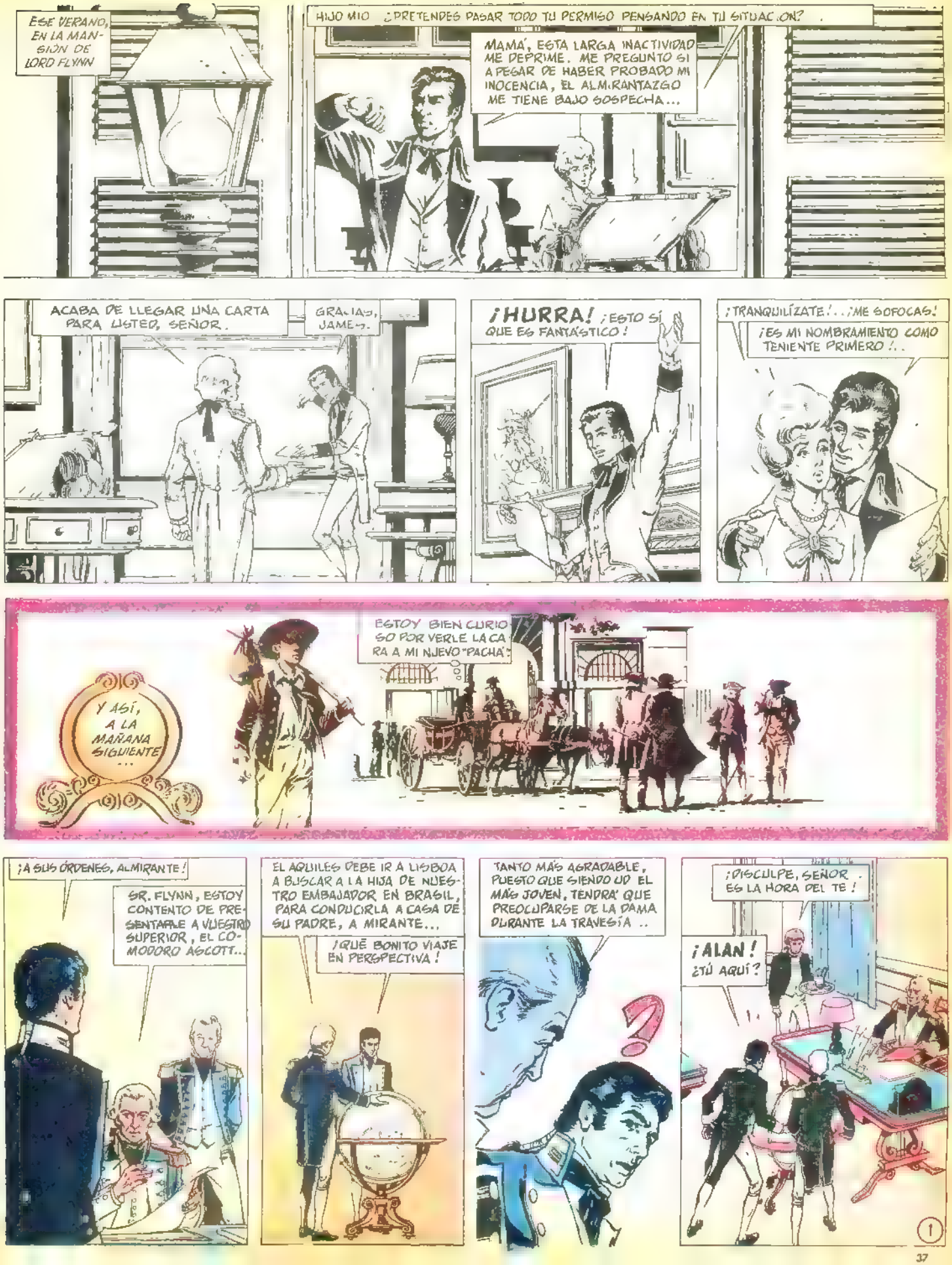


LA PODEROSA MENTE DESTRUCTORA DE MENTHOR DOMINA A LOS HOMBRES...

Y UN PELOTÓN DE BANDIDOS PENETRA...
¡BIEN CHICOS!... LIMPIEN EL LUGAR DE TODOS LOS MODELOS Y PROTOTIPOS...
¡DYNAMO Y YO NOS PREOCUPAREMOS DE LOS PLANOS Y DOCUMENTOS!
¡BASTA! ¡NO SE MUEVAN! LA FARSA HA IDO MUY LEJOS...
¡DYNAMO! ¿NO ESTÁS HIPNOTIZADO?
¡NO, MENTHOR!...¡SOLAMENTE ESTABA FINGIENDO... POR TU PROPIO BIEN!...¡SEGUIMOS TU JUEGO PARA CAPTURAR A TODA LA BANDA!
ESTE LUGAR ESTÁ RODEADO POR AGENTES DE TRUENO... ¡LES SUGIERO QUE SE RINDAN!
¡JEFE, ES CIERTO! EL LUGAR ESTÁ COMPLETAMENTE CUSTODIADO...
¡DETENTE! ¡TE ORDENO QUE LO HAGAS!
¡ESO YA NO FUNCIONA, MENTHOR! ¡ME HAN ACONDICIONADO PARA RESISTIR TU FUERZA HIPNÓTICA!
CONCLUIRÁ

HOWARD FLYNN

AL ABORDAJE


ESE VERANO, EN LA MANSIÓN DE LORD FLYNN
HIJO MIO ¿PRETENDES PASAR TODO TU PERMISO PENSANDO EN TU SITUACION?
MAMÁ, ESTA LARGA INACTIVIDAD ME DEPRIME. ME PREGUNTO SI A PESAR DE HABER PROBADO MI INOCENCIA, EL ALMIRANTAZGO ME TIENE BAJO SOSPECHA...
ACABA DE LLEGAR UNA CARTA PARA USTED, SEÑOR.
GRACIAS, JAMES.
¡HURRA! ¡ESTO SÍ QUE ES FANTÁSTICO!
¡TRANQUILÍZATE!..¡ME SOFOCAS!
¡ES MI NOMBRAMIENTO COMO TENIENTE PRIMERO!..
Y ASÍ, A LA MAÑANA SIGUIENTE...
ESTOY BIEN CURIOSO POR VERLE LA CARA A MI NUEVO "PACHÁ"
¡A SUS ÓRDENES, ALMIRANTE!
SR. FLYNN, ESTOY CONTENTO DE PRESENTARLE A VUESTRO SUPERIOR, EL COMODORO ASCOTT..
EL AQUILES DEBE IR A LISBOA A BUSCAR A LA HIJA DE NUESTRO EMBAJADOR EN BRASIL, PARA CONDUCIRLA A CASA DE SU PADRE, A MIRANTE...
¡QUÉ BONITO VIAJE EN PERSPECTIVA!
TANTO MÁS AGRADABLE, PUESTO QUE SIENDO UD EL MÁS JOVEN, TENDRÁ QUE PREOCUPARSE DE LA DAMA DURANTE LA TRAVESÍA..
¡DISCULPE, SEÑOR. ES LA HORA DEL TE!
¡ALAN! ¿TÚ AQUÍ?
1

¿ASÍ QUE USTED CONOCE A MI JOVEN ASPIRANTE?...

PUEDO DECIR QUE JUNTOS VENCIMOS EN UNA AVENTURA POCO COMÚN...

Y CUANDO LAS ÚLTIMAS ÓRDENES SON TRANSMITIDAS...

¡BUEN VIAJE!... EL RATÓN DE OFICINA EN QUE ME HE CONVERTIDO, LAMENTA SINCERAMENTE NO PODERLE ACOMPAÑAR...

TRES DÍAS MÁS TARDE, EL AQUILES ZARPA DE PORTSMOUTH.

¡COMANDANTE, LAS MANIOBRAS HAN FINALIZADO.

"PERFECTO. POR EL MOMENTO, SI NECESITA ARREGLAR SU EQUIPAJE EN VUESTRA CABINA

¡MI MALETA VACÍA! ¿DÓNDE DIABLOS ESTÁN MIS COSAS?

AQUÍ ESTÁN.. ¡MI ROPA PERFECTAMENTE ORDENADA! EXISTE A BORDO UNA HADA BUENA..

¡NO! SIMPLEMENTE UN AMIGO QUE BUSCA CÓMO SERLE ÚTIL...

¡NO ES POSIBLE! ¿POR QUÉ MILAGRO PUDISTE EMBARCARTE?...

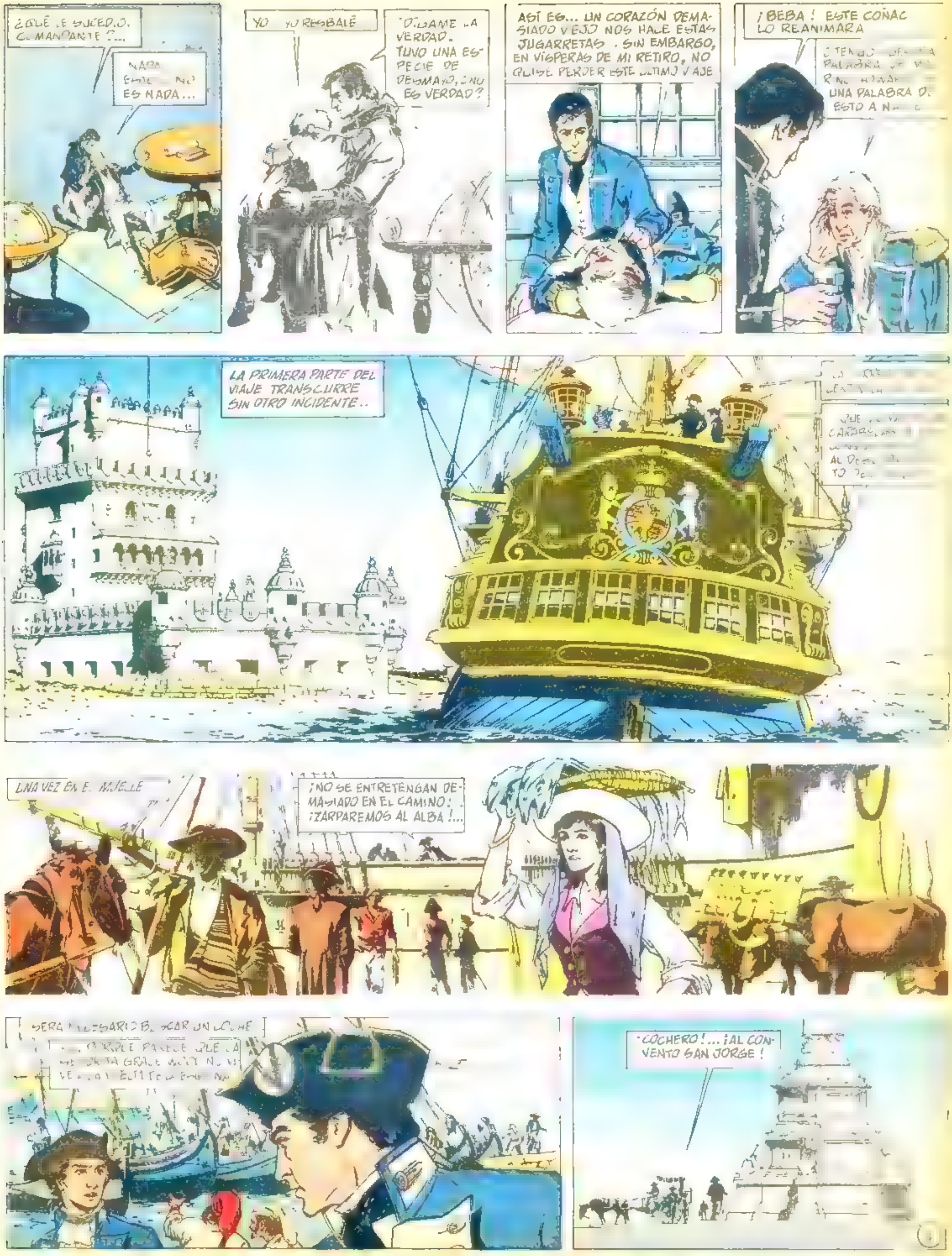
ES AL BUEN ASCOTT A QUIEN LE DEBO ESTE FAVOR. AYER LE INSISTIÓ TANTO EL ALMIRANTE...

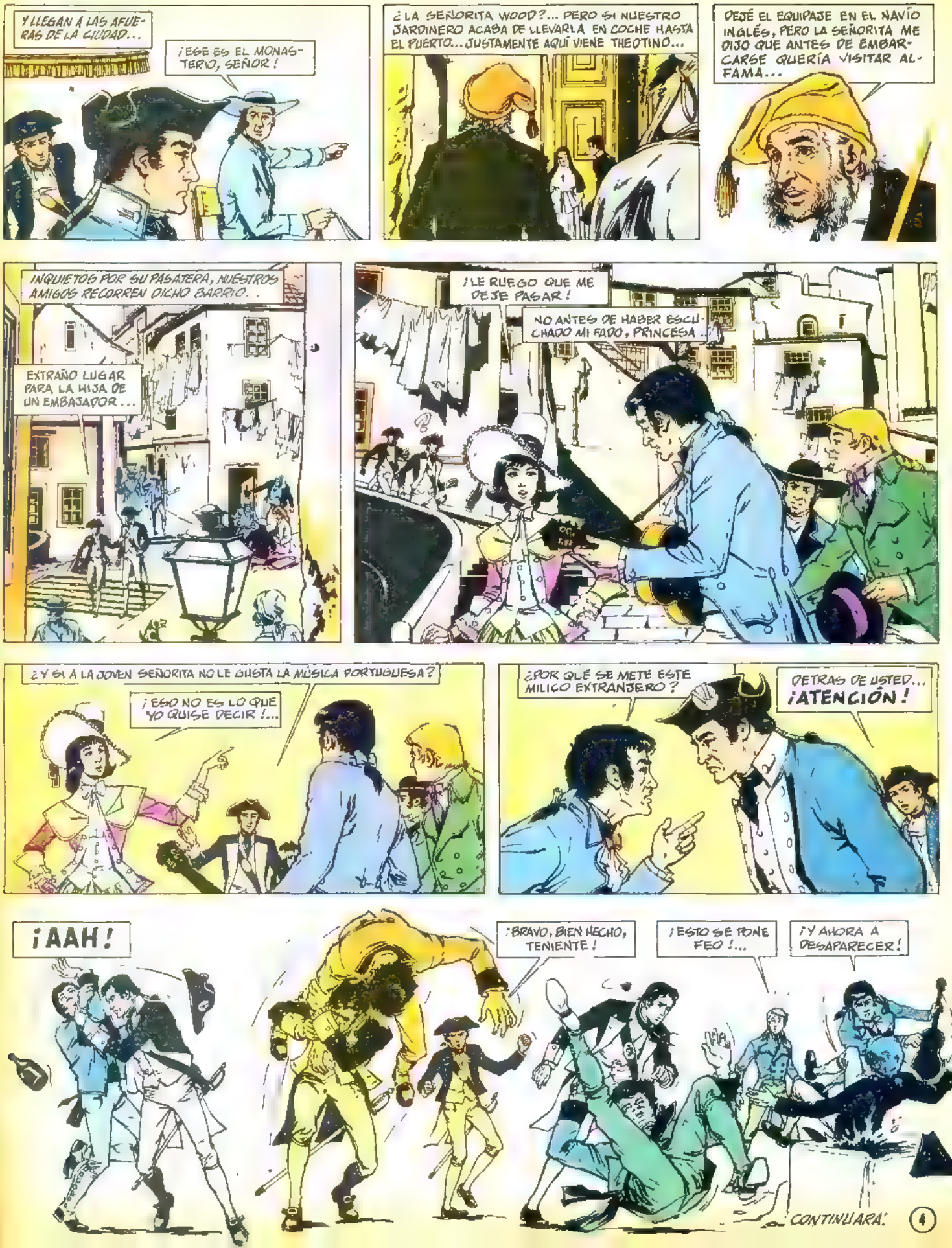
ES NECESARIO QUE VAYA A DARLE LAS GRACIAS...

UNOS INSTANTES MÁS TARDE..

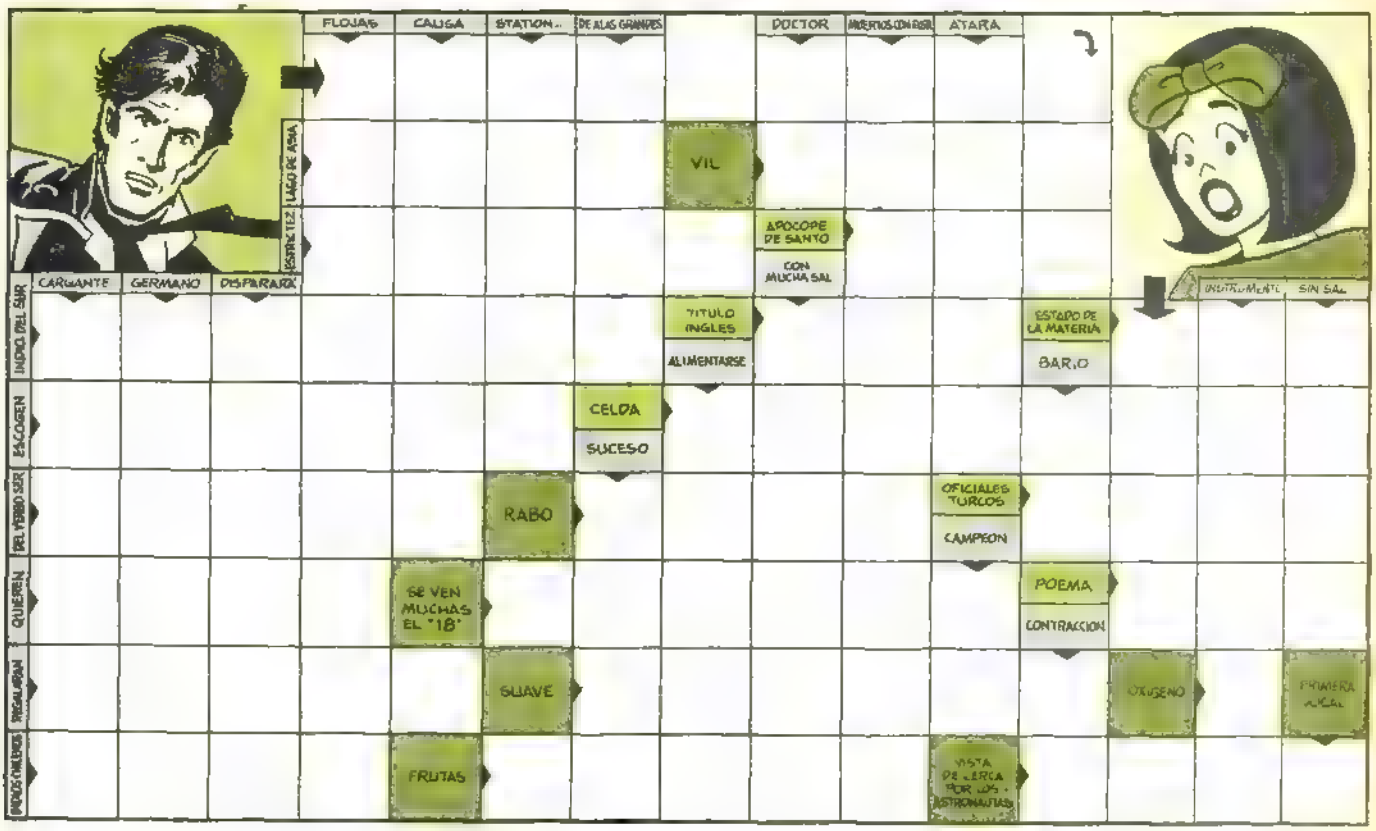
¿NO LO? ... POR LA ... TENDRÉ QUE ENTRAR ASÍ NO MÁS.

¡COMANDANTE!

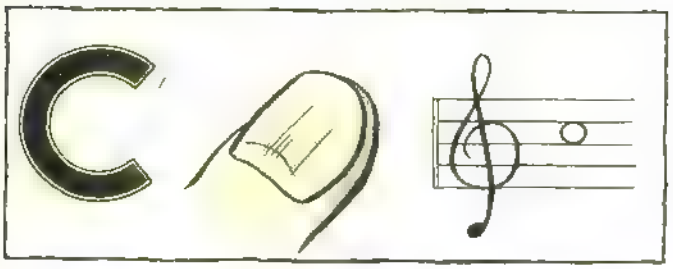

NADA...
ES NADA...
YO
TUVO UNA ESPECIE DE DESMAYO, ¿NO ES VERDAD?
ASÍ ES... UN CORAZÓN DEMASIADO VIEJO NOS HACE ESTAS JUGARRETAS. SIN EMBARGO, EN VÍSPERAS DE MI RETIRO, NO QUISE PERDER ESTE ÚLTIMO VIAJE
¡BEBA! ESTE COÑAC LO REANIMARÁ
UNA PALABRA DE ESTO A N
LA PRIMERA PARTE DEL VIAJE TRANSCURRE SIN OTRO INCIDENTE..
UNA VEZ EN EL MUELLE
¡NO SE ENTRETENGAN DEMASIADO EN EL CAMINO! ¡ZARPAREMOS AL ALBA!...
¡COCHERO!... ¡AL CONVENTO SAN JORGE!


Y LLEGAN A LAS AFUERAS DE LA CIUDAD...
¡ESE ES EL MONASTERIO, SEÑOR!
¿LA SEÑORITA WOOD?... PERO SI NUESTRO JARDINERO ACABA DE LLEVARLA EN COCHE HASTA EL PUERTO... JUSTAMENTE AQUÍ VIENE THEOTINO...
DEJÉ EL EQUIPAJE EN EL NAVÍO INGLÉS, PERO LA SEÑORITA ME DIJO QUE ANTES DE EMBARCARSE QUERÍA VISITAR ALFAMA...
INQUIETOS POR SU PASAJERA, NUESTROS AMIGOS RECORREN DICHO BARRIO..
EXTRAÑO LUGAR PARA LA HIJA DE UN EMBAJADOR...
¡LE RUEGO QUE ME DEJE PASAR!
NO ANTES DE HABER ESCUCHADO MI FADO, PRINCESA...
¿Y SI A LA JOVEN SEÑORITA NO LE GUSTA LA MÚSICA PORTUGUESA?
¡ESO NO ES LO QUE YO QUISE DECIR!...
¿POR QUÉ SE METE ESTE MILICO EXTRANJERO?
DETRÁS DE USTED... ¡ATENCIÓN!
¡AAH!
¡BRAVO, BIEN HECHO, TENIENTE!
¡ESTO SE PONE FEO!...
¡Y AHORA A DESAPARECER!
CONTINUARÁ...

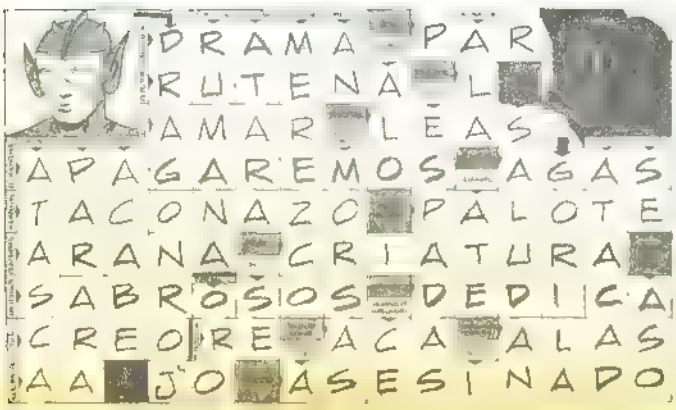
mampatograma



LA SOLUCION EN EL PROXIMO NUMERO



SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 9



al aire

SIR ROBERT BADEN POWELL

SIEMPRE LISTOS:

PARA hacer vida al aire libre, aprovechando todos los feriados para hacer excursiones y aprendiendo a vivir en contacto con la naturaleza, el ideal es ser scout. La idea de los Scouts se le ocurrió a un inglés, Robert Baden-Powell. Este inglés pensó que la juventud debía unirse formando unas patrullas de muchachos leales, valientes, corteses, hermanables, dignos de confianza y puros. Un "scout", en la guerra, es aquel soldado que se elige por su valor y por su inteligencia para ir adelante del ejército, espiar al enemigo y obtener informaciones secretas. Ese soldado se arriesga a los mayores peligros, tiene que saber huir, ocultarse, interpretar todas las huellas, ser capaz de deducir conclusiones de los más pequeños detalles. Pero en la paz también hay "scouts" que van adelante de la humanidad; que están en los puestos de avanzada, allí donde hay esfuerzo y donde hay peligro. Son los colonos, los misioneros, los cazadores, los exploradores, los policías y tantos otros hombres que no temen al peligro y están siempre en primera fila.
Para ser uno de esos hombres que van siempre adelante en el mundo, hay que prepararse desde chicos. Eso es lo que hacen los scouts de todo el mundo. Si tú quieres saber más de los scouts, anda a la calle Serrano 20, donde queda la Asociación de Boy-Scouts de Chile y allí te van a informar. Y recuerda que también hay Girl Guides, que son las niñas que pertenecen al scoutismo".
La consigna es "¡SIEMPRE LISTOS!".

PATRULLAS DE SCOUTS:

Los scouts se organizan en tropas, al mando de un jefe de tropa. Cada tropa consta de varias patrullas al mando de un Guía de Patrulla y de un sub-guía. En cada patrulla pueden haber 6 o más muchachos, y cada muchacho tiene un número de uno en adelante. Casi siempre actúan en parejas, el uno con el dos, el tres con el cuatro, etc. Cada patrulla tiene su emblema. Para el emblema se elige un animal o un pájaro, como por ejemplo, el perro, y el ruido que emite este animal es el grito de llamada de la patrulla.
La Patrulla Perro, por ejemplo, se llamará unos a otros con un fuerte ladrido.

JUGANDO A LOS SCOUTS:

Para que veas qué entretenido es ser scout, te sugerimos que organices entre tus amigos del barrio una patrulla, y que jueguen a los scouts todos los días, en vez de andar dándose

libre

vueltas por la calle, aburridos y ociosos. En Mampato vas a aprender muchos juegos que hacen los scouts al aire libre o en plena ciudad. Puedes aprender con tus amigos a seguir pistas, a hacer nudos, a hacer competencias de inteligencia, astucia, fuerza y valor, y sobre todo, a asimilar el espíritu de los boy-scouts. Para ser un buen boy-scout hay que ser hombre de una sola palabra. Si tú dices "Por mi honor . . .", es palabra sagrada, y si mientes tu Patrulla te quita la insignia y te expulsa, porque no mereces el alto honor de ser scout. Tienes que ser muy leal y caballero, tienes que hacer buenas acciones sin esperar recompensa y tienes que tener una disciplina ciega. El boy-scout no cumple las órdenes a regañadientes . . . Además, el scout es esforzado y trabajador.

¿Quieres aprender un juego para practicarlo en las reuniones de tu patrulla?

RASTREO Y HUELLAS

Vamos a jugar a que un miembro de tu patrulla ha sido hecho prisionero y llevado a la fuerza a otro lugar. El prisionero deberá hacer un recorrido que sólo él conoce(en el campo o también en la ciudad), pero para que sus amigos lo encuentre, él va dejando huellas y pistas que el resto de la patrulla debe seguir. Si están en el campo dejarán palitos cruzados, piedras ordenadas marcando una dirección, rayas en los árboles, etc. Si está en la ciudad hará una marca en el suelo con tiza, dejará caer varios porotos y piedrecillas formando reguero, etc. El prisionero parte en su recorrido y va dejando huellas, y después se esconde. Veinte minutos más tarde salen los patrulleros en su busca, siguiendo las pistas que él dejó hasta encontrarlo.

En los próximos números de MAMPATO vamos a ver muchos juegos de los scouts,a aprender sus métodos de señales, sus pistas, sus trucos para orientarse, para construir balsas, puentes, carpas, camillas, sus conocimientos de la naturaleza y sobre primeros auxilios, y todas esas cosas que un buen scout debe saber. Anda desde hoy mismo a reunir a tus amigos y forma una patrulla de scouts en tu barrio. Así estarán muy entretenidos siempre y además se convertirán en los "policías" del barrio, cuidando que se respete las leyes, se cuide a los niños pequeños, se ayude a los ancianos y se defienda a los débiles contra esos grupos de muchachos mal criados que pasan las tardes inventando la manera de molestar a los vecinos.

Tu Patrulla será el respeto del barrio, y estará SIEMPRE LISTA para actuar con decisión y valor.

HOBBIES

LOS "COLLAGES"

Uno de los hobbies más útiles de realizar y que no exige mayor desembolso de dinero son los "collages" (que significa unir, pegar). Francisco Guerrero, estudiante de Arquitectura de la Universidad Católica, se ha especializado en hacer "collages" para adornar las habitaciones de su casa y de sus amigos. "La verdad es que no sé cuántos he confeccionado; pero muy a menudo me llaman amigos que quieren decorar escritorios, salas de estar o sus dormitorios".

Para Francisco Guerrero este hobby es muy fácil de hacer "porque sólo se necesita buen gusto, revistas para recortar y tijeras". Nos cuenta que el "collage" viene a reemplazar a los affiches que, a veces, resultan muy difícil de conseguir. "Para hacerlos es fundamental tener o conseguir revistas extranjeras porque son de mejor calidad en cuanto a papel y fotografías. Con una tijera se recortan en contornos diferentes las figuras que se deseen; pueden ser letras, mujeres bonitas, artistas o paisajes. Eso sí que es importante que haya composiciones, es decir, darle un significado al tema. Por ejemplo, yo tengo un "collage" en que aparece Bárbara Parkins, de la Caldera del Diablo, y en el recorte inmediatamente más abajo hay un curita mirándola. Con buena imaginación se pueden confeccionar algunos muy vistosos".

Francisco Guerrero explica que existen dos tipos de "collage": "el más práctico es pegar las figuras sobre un pliego de papel (mantequilla en lo posible) con el objeto de cambiarlo de posición y lugar; este tipo reemplaza a los affiches y no perjudica las paredes. El otro tipo es adherir directamente las figuras sobre las puertas, closets o los muros, sirviendo además para darle vida a los biombos, tan de moda hoy día".

Para pegar las figuras se requiere cualquier adhesivo, pero es más rapido y barato el engrudo. "Pero hay que tener cuidado de que no quede arrugado el papel. También la goma es práctica". Este joven fabricante de "collages" perdió la cuenta de cuántas composiciones ha hecho; pero lo importante para él es que, además de una entretención, este hobby significa tener siempre en actividad la imaginación creadora.

¡ATENCION! Todos los lectores que tengan un hobby de importancia y que deseen aparecer en la revista, pueden escribirnos, dando nombre, dirección y teléfono.

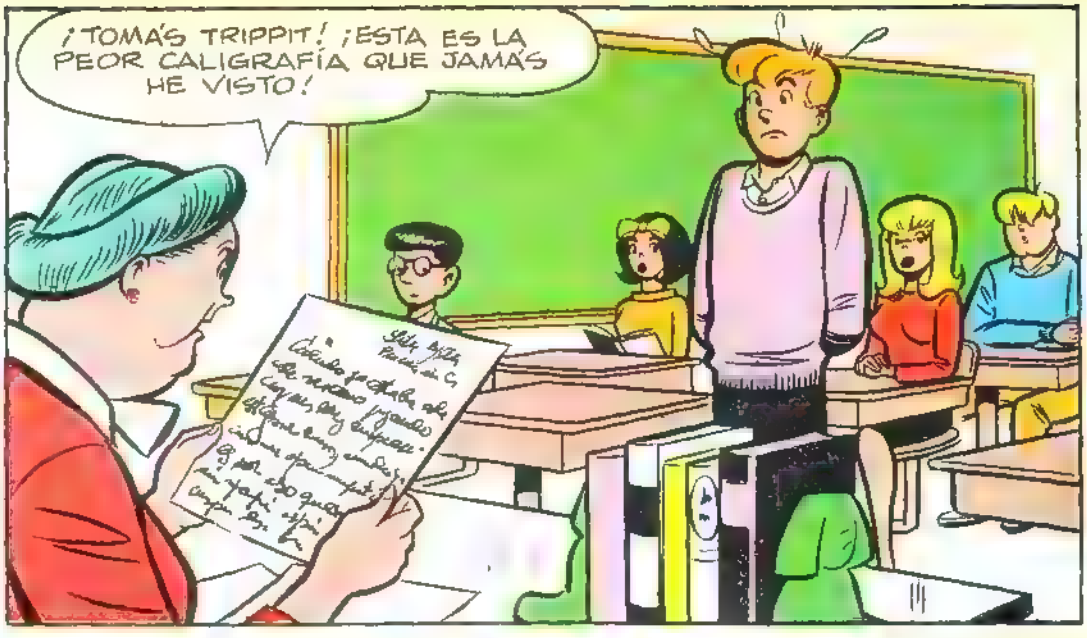
Tippy en DECORACION INFERIOR
ESCUELA DE DECORACION INTERIOR
SEÑORITA TEEN, USTED TIENE UNA GRAN PASTA DE ARTISTA... ¡ESTÁ HACIENDO GRANDES PROGRESOS!
Y USTED TAMPOCO LO HACE TAN MAL...
¡GRR-R!
¡OH, TOMMY! ¡ESE FRANÇOIS ES EL SER MÁS DIVINO QUE JAMÁS HAYAS VISTO!
¿ESE FRAUDE?... ¡ES TAN FRANCÉS COMO UN PLATO DE POROTOS!
ESCUELA DE DECORACION INTERIOR
¡TOMMY TRIPPIT! ¡SÓLO PORQUE TE PERMITA LLEVAR MIS LIBROS A CASA NO TE AUTORIZA PARA INSULTAR A MI PROFESOR!

¡ESCUCHA... A TRES DÓLARES LA HORA, PODRÍAS SALTAR ENCIMA DE ÉL CON ZAPATOS DE GOLF!
... LO QUE NO SERÍA UNA MALA IDEA!
¡CREO QUE ESTÁS CELOSO DE FRANCOIS PORQUE ES UN EXCELENTE DECORADOR!
CONTINÚA... ESE PAYASO NO ES CAPAZ DE DECORAR UN HUEVO DE PASCUA DE RESURRECCIÓN.
¡Y ME IMAGINO QUE TÚ SÍ PODRÁS HACER DECORACIÓN INTERIOR!
¡MEJOR QUE ESE BIGOTUDO CARA DE PLÁTANO!
¡BIEN! ¡ENTONCES ME AYUDARÁS A REDECORAR MI PIEZA!
¡ULP! ¿QUÉ FUE LO QUE DIJE?
¡CIERTO, TIPPY! ¡HOY DÍA NO! ¡NO ME SIENTO MUY INSPIRADO!
¡ARRIBA, GENIO... O SENTIRÁS EL EXTREMO DE ESTA VARILLA DE CORTINAS!
¡ENCUENTRO PERFECTA TU PIEZA TAL COMO ESTÁ!
¡ESO DEMUESTRA CUANTO SABES!
2

...EL DECORADO ES POSITIVAMENTE JUVENIL!
¡SE REMONTA A CUANDO YO ERA UNA ADOLESCENTE... TRES SEMANAS ATRÁS!
ESTA ES LA NOVEDAD QUE QUIERO QUE COLOQUES...
¡ESPERO QUE TE DES CUENTA LO QUE ESTOY HACIENDO POR TÍ!...
¡SÍ, DESTROZANDO MI PAPEL!
Riiipp!
¡CUIDADO! ¡TOMMY!
PASTA
¡¡BOIINNG!!
SPLAT!
¡POBRECITO! ¿ESTÁS BIEN?
¡MMM!... ¡NO TAN MAL! ...¡PERO LE FALTA UN POCO DE AZÚCAR!
3

TOMMY

"LA ESCRITURA HACE PODEROSO"



POR AQUÍ Y POR ALLÁ

PARA VARIAR ¡TODOS GANARON!

El domingo pasado se realizaron las elecciones de Parlamentarios en todo el país. El partido de Gobierno —el Democratacristiano— tuvo que vérselas solito contra la oposición formada por comunistas, socialistas, nacionales y radicales. Al final, todos ganaron . . . porque en las elecciones nunca hay perdedores. Unos dicen que tuvieron más votos; que alcanzaron un mayor puntaje o que el pueblo "no los repudió" y otras excusas por el estilo. Por eso es que las elecciones en Chile se hacen con tanto bombo y platillo: porque todos salen primeros . . .

LES TOCO A LOS INGLESES

Todos ustedes deben recordar que el 4 de diciembre de 1967 "quedó la escoba" en la Antártica, cuando hizo erupción un volcán submarino y los aviadores de la base chilena "Pedro Aguirre Cerda" salieron arrancando como almas que se lleva el diablo . . . Pues bien, hace unos días otro nuevo volcancito sainarreó a gusto a la Isla Decepción y tuvieron que salir disparados los ingleses de la Base "John Biscoe". Fue el rompehielos y transporte "Piloto Pardo" quien debió sacar a los ingleses de la peligrosa zona porque, además de que se les movía el piso, ya ni veían con la ceniza del volcán.

¿Y VAN A SEGUIR?

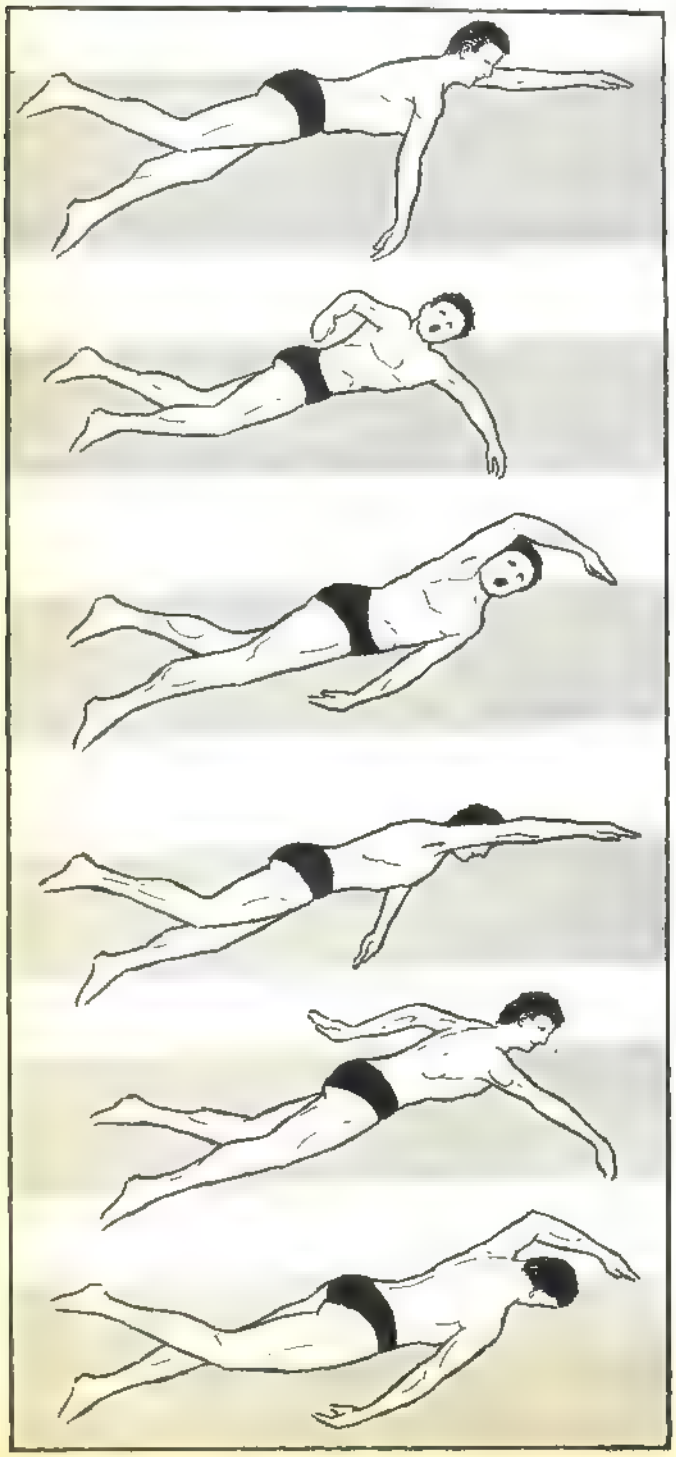
Cualquier día, de la noche a la mañana, se va a armar la grande entre los judíos y los árabes. En Irak siguen ahorcando a gente que se le acusa de espiar en favor de Israel, mientras que los jordanos disparan contra buses llenos de israelitas. Por su parte, estos últimos no se quedan mirando no más. No, por el contrario. Cualquier oportunidad que se les presenta para vengarse la aprovechan y muy bien.

¡VINIERON OTRA VEZ, CHIQUILLAS!

Salvatore Adamo y Hervé Vilard volvieron a Chile . . . Tan grande fue su éxito —y sus ganancias— en sus visitas anterior que decidieron pegarse un nuevo "pique" por estos lados . . Adamo, recién casado, recorrió casi todo el país y hasta jugó fútbol. Hervé Vilard fue más sobrio pero recibió idéntico trato que Adamo: gritos, alaridos, aplausos y manotones.

DEPO

En el número anterior vimos algunos aspectos de la natación referentes a la historia de este deporte, a los estilos primitivos y a las condiciones necesarias para que una piscina sea reglamentaria. Hoy nos ocuparemos de analizar cuáles son las pruebas más importantes.



Estilo Crawl

Pero antes que nada hay que señalar que toda piscina que se respete debe contar con un tablero electrónico, donde mostrar al público la competencia que se realiza, los participantes, sus marcas, etc. Sin embargo, hay piletas "rascas" que no tienen muchos dinerillos como para tener tableros indicadores, así que los únicos que saben quienes ganaron son los dirigentes y los familiares de los nadadores.

En varias piletas se usa un sistema más baratito y que consiste en un altoparlante: un señor cuenta, por el micrófono quienes son los competidores, de qué lugar y quién ganó.

LA PARTIDA.– La partida de las carreras acuáticas exige tanta concentración como las de atletismo. Un silbatazo del juez advierte a los competidores que el jurado está "listo y dispuesto" y que los nadadores deben subir al primer escalón de los bancos de partida. Cuando el árbitro grita "¡a sus marcas!" los participantes deben subir al segundo escalón y se inclinan hacia adelante, como si estuvieran buscando algo. Un nuevo disparo es la señal para que se lancen al agua y empiecen a nadar como locos, conservando el carril –o andarivel- asignado.

Para las partidas falsas el árbitro debe tener ojo de águila, porque todos tienen que despegar del banco al mismo tiempo. En caso de que se hayan registrado dos largadas malas, a la tercera se elimina al competidor que cometa la falta sin importar las dos anteriores. En pruebas de relevos se elimina a todo el equipo.

En caso de arranque falso el árbitro hará regresar a los competidores mediante un nuevo disparo.

Son causa de eliminación, además, cuando el corredor obstruye a un rival o no toca con alguna parte de su cuerpo las paredes de la piscina en cada vuelta.

ELIMINACIONES.– En los torneos grandes se presentan muchos nadadores por lo que se precisa hacer eliminaciones para disputar la final. En campeonatos más "penquistas" hay que rogar a los competidores para que se presenten, por lo menos tres. ¿Cómo se hacen las eliminaciones? Se disputan varias series, de las que se confecciona una tabla general de tiempos.

Los ocho mejores tiempos pasan a la prueba final. El que puso menos tiempo en recorrer la distancia ocupa el Nº 4, siguiéndole en orden descendente los demás que utilizan los bancos 5, 3, 6. 2, 7, 1 y 8. Es decir, el más bajo tiempo de esos ocho finalistas corre por el carril 4, mientras que el más alto lo hace por el ocho.

LAS PRUEBAS

100, 200, 400 y 1.500 metros crawl.– Tendido boca abajo sobre el agua, el nadador se impulsa moviendo las piernas y los brazos en forma alternada, regular y constante, mientras respira a ritmo de la brazada, aprovechando el balanceo del cuerpo.

A causa de que el largo de la piscina es de 50 metros, la distancia de cada una de estas pruebas determina el número de vueltas a recorrer. En las competencias de 800 y 1.500 metros el juez de salida hace un disparo frente al carril del que lleva la delantera

para indicarle que le queda sólo una vuelta.

100 y 200 metros pecho.– Al desarrollar este estilo el nadador impulsa ambos brazos hacia adelante, a partir del pecho, llevándolos enseguida hacia atrás en forma simétrica, simultánea y sucesiva; los hombros van en línea con el agua, mientras las piernas son lanzadas hacia los lados, hasta formar una V, y regresar curvándolos en dirección al cuerpo. No se permite nadar bajo el agua. En estas pruebas ambas manos deben tocar simultáneamente la pared de la piscina en cada vuelta o al final de la carrera.

100 y 200 metros espalda.– Dentro de la piscina, mirando hacia la meta y con las manos apoyadas en la base de los bancos de salida, el competidor espera el disparo de largada. El competidor nada de espaldas formando con el brazo una verdadera aspa, moviendo las piernas arriba y abajo en un ritmo corto y veloz. El corredor no puede abandonar esta posición en ningún momento –excepto para girar en las vueltas– porque es descalificado.

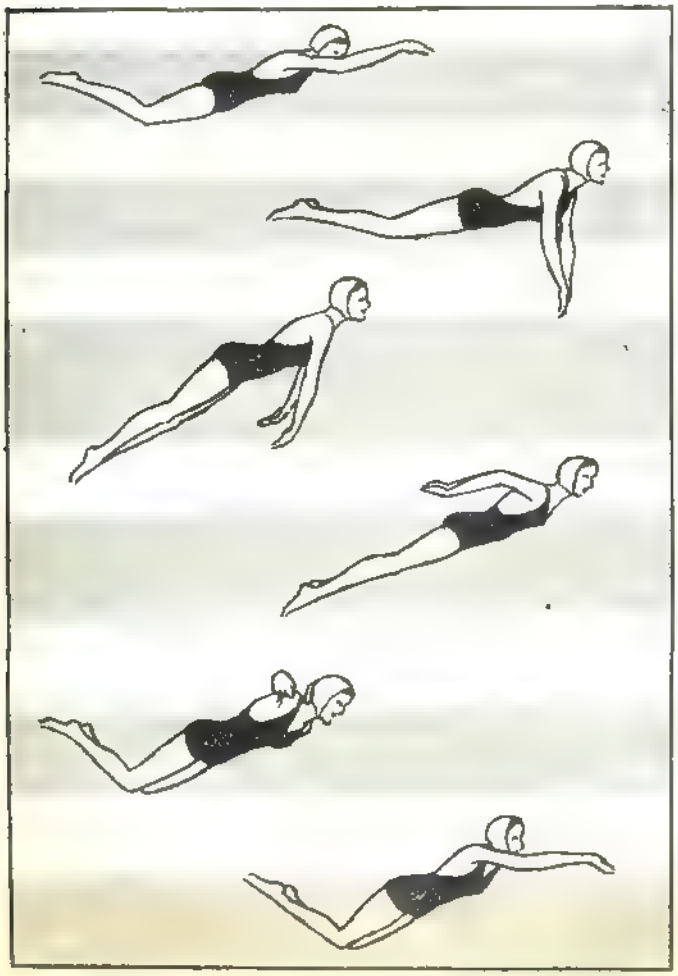
100 y 200 metros mariposa.– Este estilo consiste, partiendo en una posición horizontal, en impulsar ambos brazos hacia adelante por encima del agua, llevándolos enseguida hacia atrás en forma sucesiva y simultánea, de tal forma que el pecho, en cada movimiento, sale por encima de la superficie. Los miembros inferiores se mueven juntos, hacia arriba y abajo, en forma que se conoce como "patada de delfín".

200 y 400 metros cuatro estilos (combinado).– El corredor desarrolla los cuatro estilos (crawl, mariposa, espalda y pecho), cambiando cada 50 metros cuando se trata de 200 metros y cada 100 cuando se trata de 400 metros

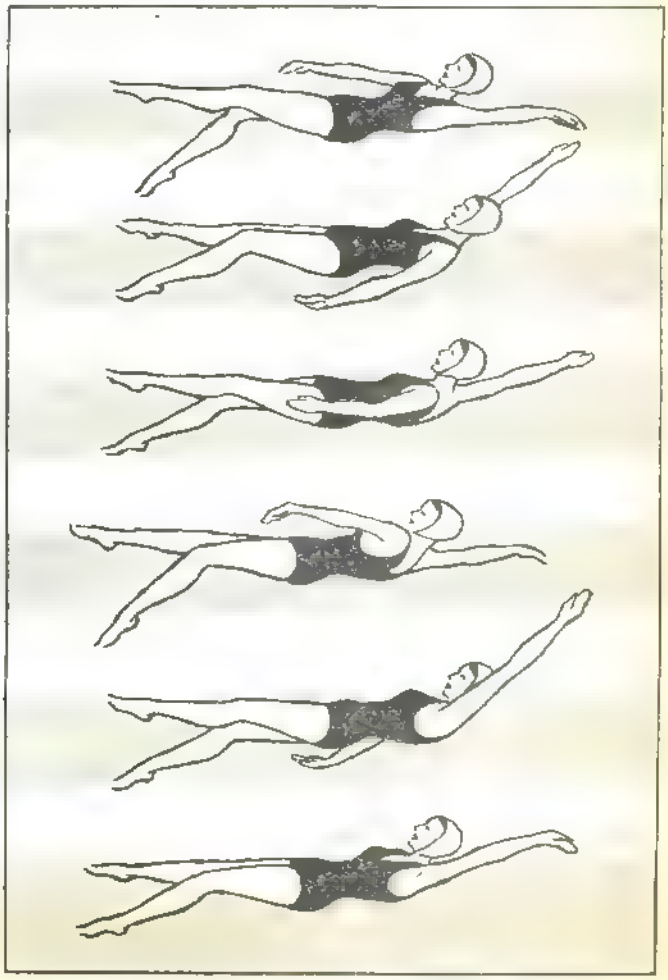
Postas 4 x 100 y 4 x 200 metros crawl.– El equipo se forma de cuatro miembros, cada uno de los cuales recorre 100 ó 200 metros según la prueba en disputa. Cuando un nadador completa la distancia tocando con cualquier parte de su cuerpo la pared de la piscina, el compañero se lanza al agua para realizar el mismo recorrido.

Posta 4 x 100 metros combinado.– Esta prueba, similar a la anterior. Obliga a cada integrante del equipo de cuatro a nadar con un estilo diferente. Siempre hay que conservar este orden: espalda, pecho, mariposa y libre.

(Continuará)



Estilo Mariposa



Estilo Espalda

EL TRUCO DE LA CUERDA.— Si los extremos de estas cuerdas se tiran, tres de ellas se desatarán y las otras tres se anudarán. ¿Cuáles?

SOLUCIONES

EL INSPECTOR MARKHAM — *El sobrino de Watson se demoró tres cuartos de hora en ir desde su casa de huéspedes hasta el Windsor. Mientras tanto que el inspector usó solamente diez minutos, para cubrir la misma distancia*

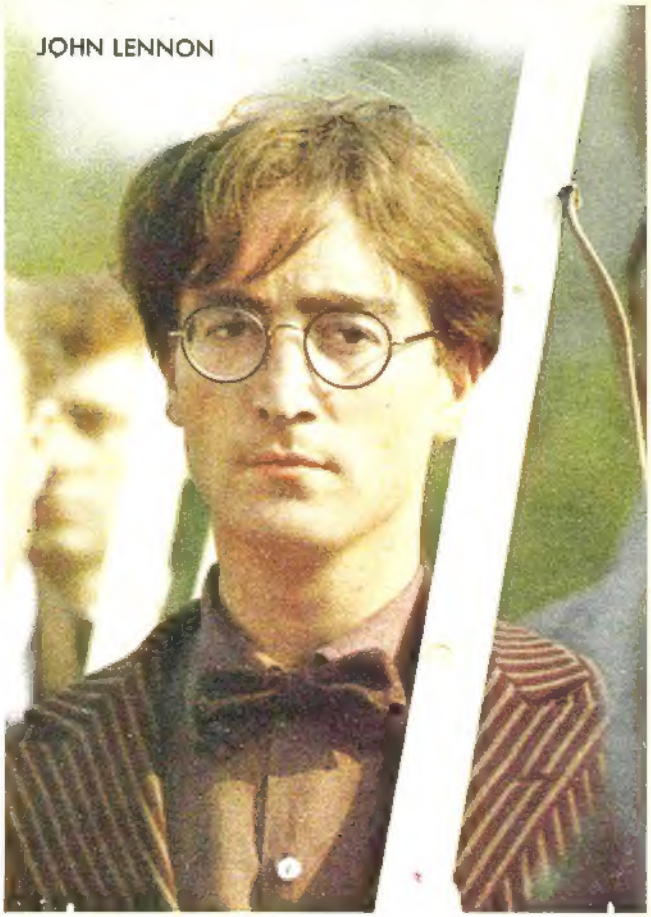
EL TRUCO DE LA CUERDA — *Las cuerdas 2, 5 y 6 se anudarán y las cuerdas 1, 3 y 4 se desatarán*

cine

discos

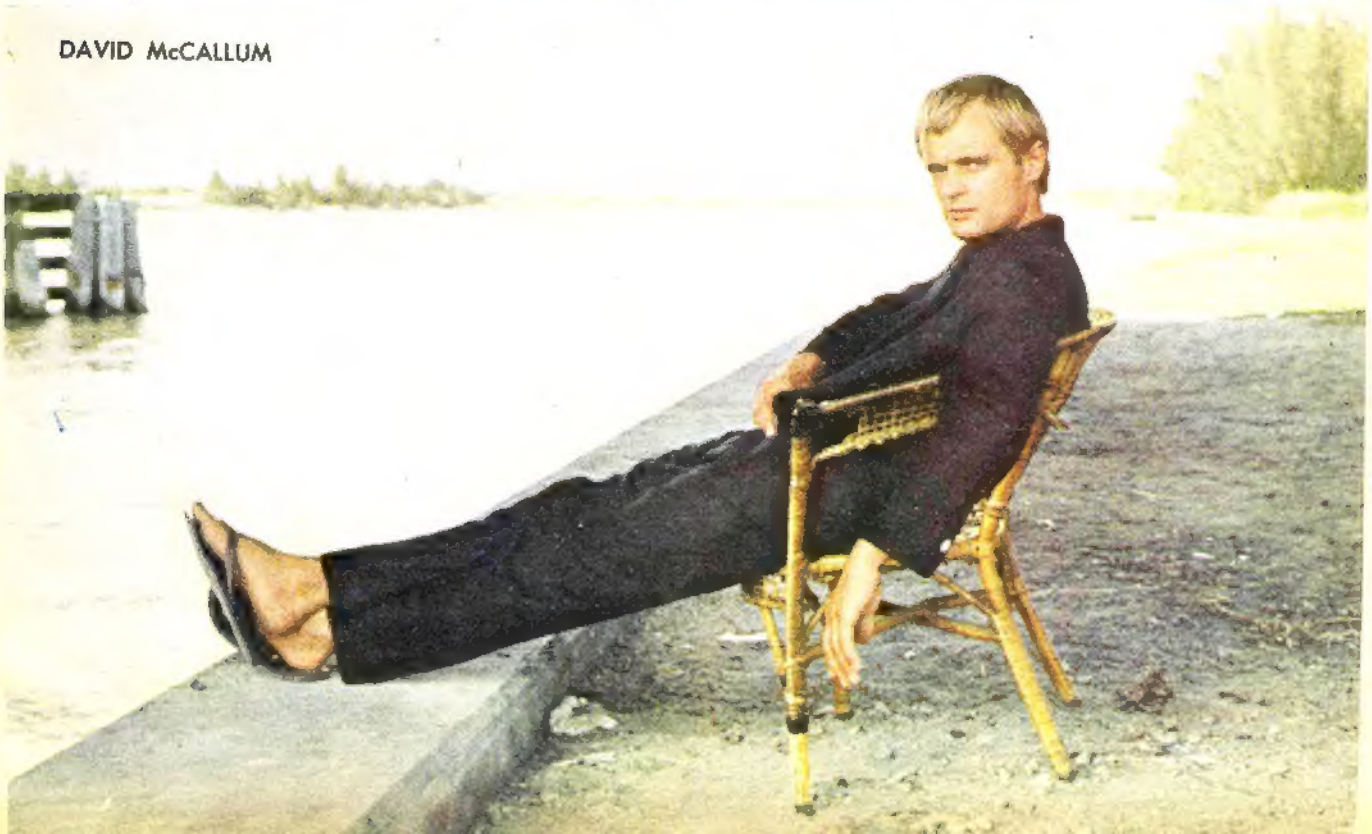
tv

CLIFF RICHARD



JOHN LENNON

DAVID McCALLUM



PATRICIO RENAN

¡ADELANTE CON EL CONCURSO DE LA HISTORIA DE CHILE EN LÁMINAS!

HABRÁ TELEVISORES, BICICLETAS, RADIOS, TODA CLASE DE JUGUETES Y **¡UN PRIMER PREMIO COLOSAL!**... SÓLO TIENEN QUE SACAR LA TAPA POSTERIOR DE CADA NÚMERO...

¿TIENEN YA EL ARCHIVADOR?... LES SERÁ MUY ÚTIL MIENTRAS LES PREPARAMOS EL ÁLBUM ...Y YA VERÁN... **¡SERÁ EL CONCURSO MÁS FABULOSO Y MÁS ENTRETENIDO QUE SE HAYA REALIZADO JAMÁS EN CHILE!**

DON JUAN HENRIQUEZ

El Gobernador llegó a Chile en 1670 y sus ochos años de gobierno fueron los más fructíferos del siglo XVII, lo que permitió afirmar las bases para la etapa constructiva posterior. Esencialmente, la obra de Henríquez consistió en terminar con las rencillas y abusos de los particulares y en aplicar la abolición de la esclavitud de los prisioneros de guerra, castigo intolerable para los orgullosos mapuches. Al reorganizar el ejército, mantuvo a los indígenas a raya y supo servirse políticamente de una tribu contra otra. Durante su mandato, se construyeron numerosas obras públicas; al fin se condujo el agua desde la quebrada de Ramón hasta la Plaza, construyó un puente de seis arcos sobre el Mapocho e impulsó las obras de los tajamares. Desde el punto de vista económico, estimuló las exportaciones al Perú, así como los cultivos entre el Maule y el Bío-Bío.

EL TERREMOTO DE 1657

La fatalidad parecía ensañarse con la nueva y pobre colonia de Chile. A las calamidades causadas por el genio militar del mestizo Alejo, se agregó una nueva catástrofe: a las siete y media de la tarde del 15 de marzo de 1657, un espantoso terremoto sacudía el territorio comprendido entre los ríos Cautín y Maule. Lo único que les quedaba a los españoles en toda esta región era Concepción y con el terremoto la ciudad quedó destruida en pocos minutos, muriendo muchas personas aplastadas por los escombros. Las pocas ruinas que quedaron en pie, fueron arrasadas una hora después por tres salidas de mar consecutivas. Los pobladores de Concepción quedaron sin ningún recurso y a merced de las huestes de Alejo. El gobernador Porter Casanate, en un último esfuerzo, logró equipar una expedición para restablecer la confianza colectiva y enfrentarse a los araucanos.

VICTORIA DE CURANILAHUE

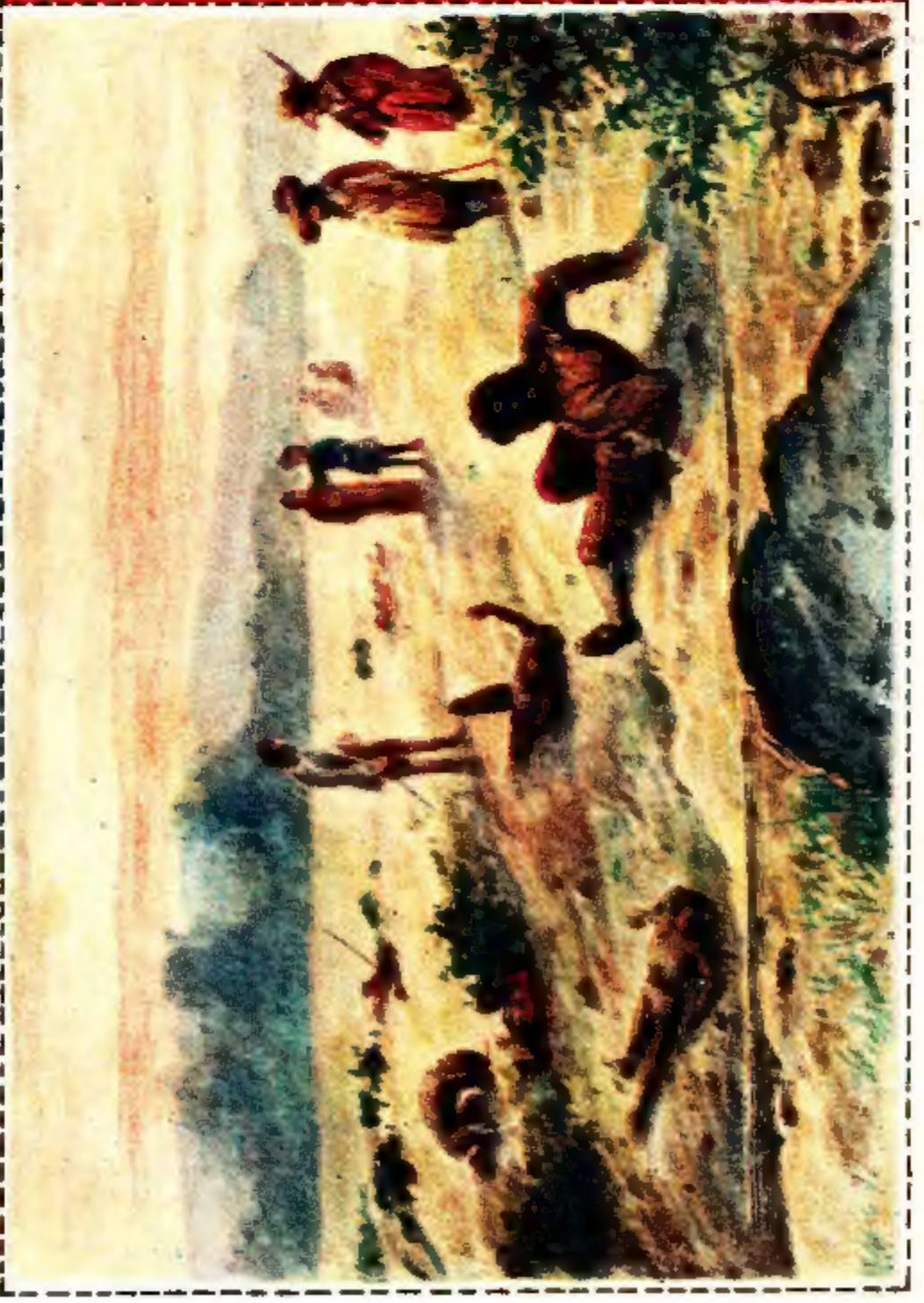
A Alejo lo sucedió Misqui, caudillo de mucho prestigio aunque sin el talento militar del mestizo. Logró reunir 1.500 hombres, pero fue sorprendido en el vado de Curanilahue, cerca de Laja por las fuerzas españolas, las cuales lograron en esta batalla la victoria decisiva sobre los mapuches (1661). De este modo, la rebelión general quedaba material y moralmente liquidada. Sin embargo, las pérdidas de los españoles también fueron desastrosas. El esfuerzo continuado de dos generaciones había transformado la tierra en campos cultivables, se habían levantado casas, construido puentes y caminos. Se había desarrollado el cultivo de los cereales y la crianza de ganado. Después del levantamiento general de los araucanos, sólo quedaba un terreno arrasado por las continuas luchas, los senderos naturales y algunas parras abandonadas.

EL MESTIZO ALEJO

El joven caudillo del pueblo mapuche, inició su carrera en el ejército español, pero cuando se le negó el ascenso a oficial, por su origen, se pasó al enemigo, logrando infligir graves derrotas a los españoles. De toda la zona comprendida entre el Bío-Bío y el Maule, los conquistadores sólo conservaban la plaza de Concepción, la población rural había huido o había sido asesinada. Pero la larga lucha también agotó a los araucanos y Alejo decidió apoderarse de Concepción, hazaña que le permitiría terminar con los españoles en esa región. Con los sólo 300 hombres que le quedaban, se dirigió a la plaza, pero en el camino se encontró con un destacamento de españoles. Alejo buscó refugio en una loma y desde allí se dejó caer sobre los soldados derrotándolos completamente. Mientras el caudillo preparaba un nuevo ataque a Concepción, dos de sus esposas lo asesinaron en un ataque de celos.

EL TERREMOTO DE 1657

DON JUAN HENRIQUEZ

EL MESTIZO ALEJO

VICTORIA DE CURANILAHUE